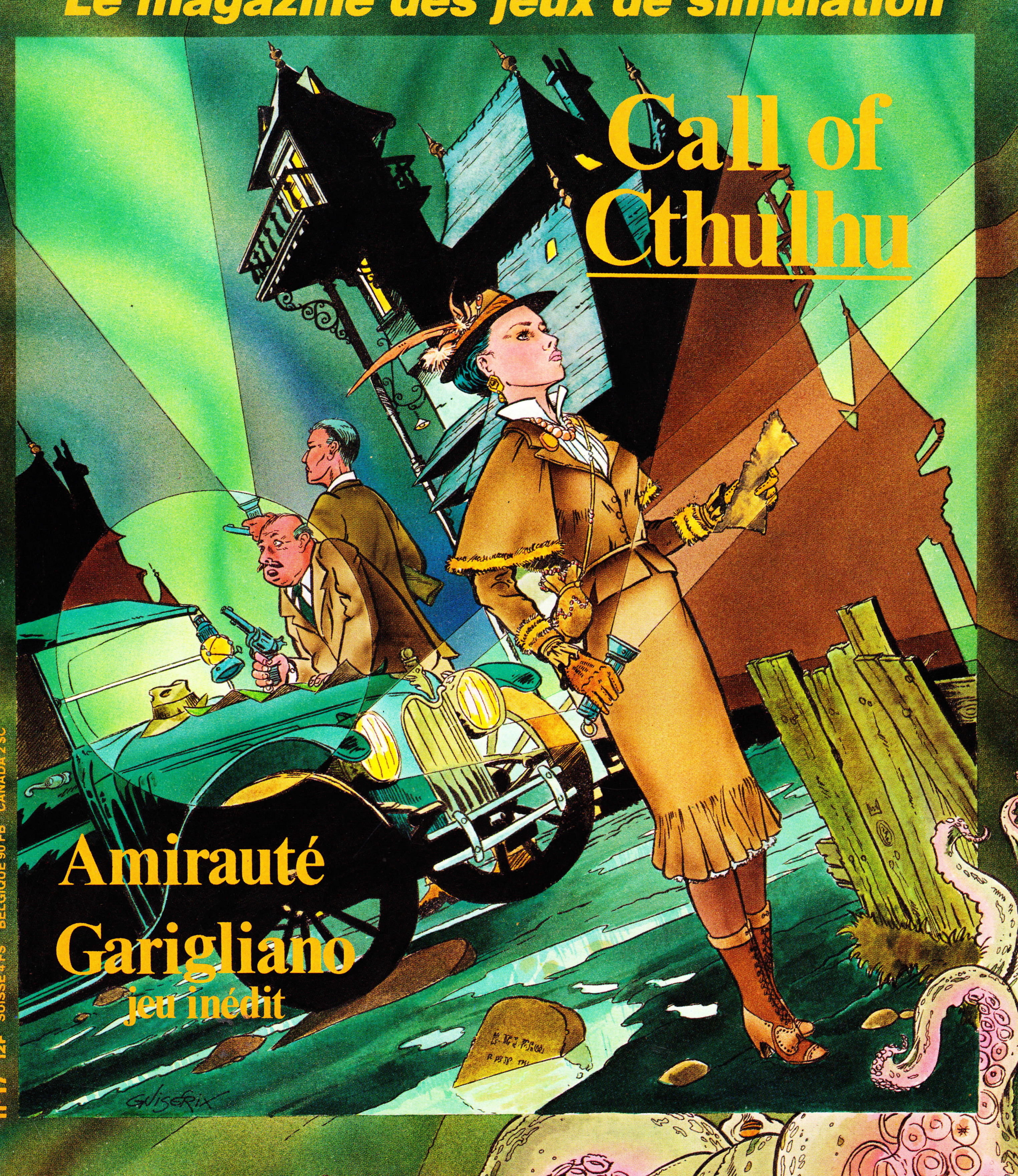
ISSN 0243-1327

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation



n°17 12F SUISSE 4 FS BELGIQUE 90 FB CANADA 2 $C

SOMMAIRE

n° 17

4 **Nouvelles du front**

8 **Prague**
Patrick Daugé

11 **War & Peace**
Frédéric Armand

14 **Amirauté**
Jean Ricard

17 **Squad Leader**
Pierre Stutin

20 **Ace of Aces (suite)**
Jacques Rauer

22 **La Bataille du Garigliano** jeu
Jean-Jacques Petit

28 **Devine**

30 **Les combats dans Runequest**
Denis Gerfaud

33 **Call of Cthulhu**
Denis Gerfaud

36 **Nocturne pour violon**
module C of C
Martin Latallo

40 **Le Jardin d'Olphara**
module D & D
Martin Latallo

45 **Ludotique**

CASUS BELLI N° 17
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 Paris
Tél. : 563-01-02

Direction, administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur Général :
Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Behar.

Relations extérieures :
Michèle Hilling

Services commerciaux
Marqueting et développement :
Christophe Veyrin-Forrer
Abonnements :
Elizabeth Drouet
assistée de Patricia Rosso
Vente au numéro :
Bernard Heraud

Rédaction :
CASUS BELLI
5, rue de la Baume
75008 Paris
Tél. : 563-01-02
Périodicité : bimestrielle
Rédacteur en chef :
Didier Guiserix
Illustrations :
Didier Guiserix
Maquette :
Didier Guiserix
Agnès Pernelle

Publicité :
Isabelle Blanchard
5, rue de la Baume
75008 Paris
Tél. : 562-35-27

Composition :
CELBÉ-Compo
Tél. : 464-70-24

Imprimerie :
DEFI-PARIS
Tél. : 362-87-15

Dépôt légal n° 391
4e trimestre 1983
Commission paritaire n° 63.264

SCENARIOS 2 & 3 POUR L'ULTIME EPREUVE

Le Labyrinthe Magique & Le Palais du Temps

L'ULTIME EPREUVE

F. CAYLA

JEUX ACTUELS



NOUVELLES
DU FRONT



AVEC, comme d'habitude, quelques années de retard sur nos voisins anglo-saxons, **le premier jeu de rôle français est enfin publié !** Voici donc **L'ultime Epreuve,** un monde médiéval où s'affrontent, une fois de plus, les forces du Bien et du Mal. Les Seigneurs de la Destruction ont habilement envahi le monde de Lynaïs, obligeant ainsi les anciens maîtres, les Seigneurs de l'Equilibre à se replier dans leur monde natal. Ces derniers ont toutefois laissé, quelque part, une porte permettant aux seuls Héros de les rejoindre (après avoir réussi L'ultime Epreuve) pour former une armée qui libèrera le monde de l'emprise du Mal.



Le monde crée de *Lynaïs* est sympathique, quelques peu écologiste, et relativement précis. Les personnages peuvent avoir une personnalité assez bien définie. Les écoles représentent un élément important dans leur vie car ils peuvent étudier entre deux aventures et accroître ainsi leurs capacités naturelles. Bref, ce monde est bien cohérent et les règles très bien expliquées.



Sujet libre pour le MJ qui doit, faire preuve d'une grande imagination pour inventer événements et trésors et créer des aventures mouvementées.

Un jeu qui peut paraître assez cher malgré les bonnes idées qu'il contient.

Deux modules suivent de très près la parution de la boîte, *le Labyrinthe Magique* et *le Palais du Temps,* contenant, outre des détails additifs sur le jeu, un "plus surprise" que nous n'avons pas eu le droit de connaître.

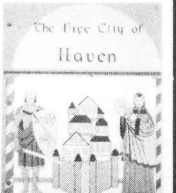


Coup sur coup, *Jean-Jacques Petit* ajoute deux titres à son palmarès. **Friedland** et **2e D.B. Normandie.**

Friedland : c'est le 14 juin 1807, c'est Napoléon face à l'armée russe, c'est aussi un système de jeu classique à la base, et donc bien huilé, auquel des règles de détails propres à cette bataille ajoutent réalisme historique et richesse des possibilités.



2e D.B. "Normandie" : une jeune femme lançant des fleurs sur un char... cette photo, souvent publiée popur illustrer la libération de Paris, ne doit pas faire oublier que la Division du Général Leclerc avait parcouru un long chemin avant d'y parvenir. Retraçant l'itinéraire africain de la *2e D.B.,* l'historique du premier jeu de la série, *Normandie* nous mène à pied d'œuvre, vers Alençon, peu avant le fameux épisode de la Poche de Falaise. La *2e D.B.,* uniformes et matériels "made in U.S.A.", est intégrée à la 3e Armée de Patton...



Entre autres, l'un des traits originaux de ce jeu tient dans la possibilité d'éclatement des unités. L'unité regroupée (1 pion à symbole OTAN) possède une meilleure puissance de feu, mais est aussi plus repérable donc vulnérable.

L'unité dispersée (plusieurs pions à silhouettes) moins "méchante", gagne en mobilité et en camouflage donc reste mieux en défense.

Les combats individuels de chars, pour plus de réalisme, n'utilisent plus le tableau de combat à "rapport de force", mais un second tableau de "différence de potentiel", précis au point près en fonction des caractéristiques historiques des machines engagées.

Nous reviendrons en détails sur ces jeux dans un prochain numéro de *Casus Belli.*

Légendes Celtiques, premier d'une série de jeux de rôle fonctionnant sur le même système de règles, ne s'adresse pas au débutant ! Il n'est pourtant pas aussi complexe qu'un examen superficiel pourrait le laisser supposer.

En effet, l'épaisseur des règles (trois livres sous pochette cartonnée) et quelques exemples choisis (combats corps à corps avec prises, esquives) peuvent évoquer certains jeux impraticables où deux ou trois actions prennent dix heures à effectuer. En réalité, les mécaniques de *Légendes* fonctionnent différemment :

— les "règles de base", relativement simples pour le joueur habitué, servent en permanence, et après l'habituel "rodage", le *Maître des Légendes* peut mener l'aventure à bon train.

— les "règles avancées" devraient plutôt se qualifier d'optionnelles. Magie, corps à corps et autres difficultés y sont réglées par des tableaux ou des systèmes très réalistes. Ces règles n'interviendront que lorsqu'elles apportent un "plus" au jeu. Un exemple :

• Un groupe de personnages traverse une forêt, et est attaqué par de vulgaires malandrins. On utilise les règles de base (attaque, parade) et peu après le combat est conclu. Ensuite, les mêmes personnages croisent de jeunes guerriers qui patrouillent sur leur territoire. Ces derniers acceptent de céder le passage si l'un des personnages arrive à vaincre l'un des leurs à la lutte. Cette fois, la suite de l'aventure dépend de quelques minutes de lutte entre un personnage et un personnage non joueur ; que l'on détaillera, geste par geste, grâce aux règles avancées, et sous les encouragements des personnages spectateurs !

En attendant un article plus approfondi, soulignons la présentation assez luxueuse, avec environ cent vingt illustrations ! Publié par *Jeux Descartes,* prix 179 F.

La Guilde des Légendes répondra à toutes vos questions sur les jeux de la série "Légendes". Pour les contacter : Guilde des Légendes, 16, avenue Victor-Hugo, 06000 Nice ou au nouveau magasin **Excalibur**, 34, rue du Pont-des-Morts, 57000 Metz, qui, tenu par des joueurs, propose de plus, des démonstrations de jeux de rôle variés les vendredi soir et samedi. Tél. 16 (8) 733.19.51.

VICTORY GAMES

Après *Hell's Highway* (encore l'opération Market Garden) et *Gulf Strike* (Guerre Sainte en 1985 dans le Golfe Persique), **VG** (né, rappelons-le, des dissidents de SPI) continue dans le jeu pour fanas exigeants.

Nato reprend le thème de *la prochaine* à l'aide de 400 pions, d'une carte d'Allemagne "et alentours", et de règles dont la rédaction fut... assistée par ordinateur ! Trois scénarios à deux niveaux de jeu, effet des moyens de communication, contestation dans les troupes, soutien aérien, tactique nucléaire, chimique, réfugiés, bref tout est pris en compte sans que la jouabilité n'en souffre trop. Jouable en solitaire. Règles en anglais.

ATTACTIX :

Arneihm bridge : opération *Market Garden,* assaut allié (principalement aéroporté) visant la prise d'un pont stratégique en terrain ennemi. Le jeu est équilibré et rapide, avec un système de mouvement hors carte. Les règles simples et illustrées d'exemples, ne rebuteront pas le débutant (des règles optionnelles s'adressant aux confirmés).

Et surtout, la présentation est très attirante et agréable à jouer.

Mêmes remarques pour **8th Army** sur la campagne d'Afrique du Nord (41-42), basée sur l'importance du ravitaillement. Une mini-carte additionnelle simule les convois de ravitaillement méditerranéen, et les mouvements aériens, tandis que sur le terrain s'affrontent les infanteries et les blindés.

Des jeux intelligents et riches à plusieurs niveaux que nous analyserons plus en détails dans un futur numéro.

YAQUINTO

JdR, *The Egyption Trilogy* est la seconde série d'aventures pour **Man Mith & Magic**, JdR de **Yaquinto** au succès restreint chez nous mais qui s'implante petit à petit chez les anglo-saxons.

The Werewolf of Europe. Ce module d'aventure N° 3 pour *Man Mith & Magic,* peut aussi servir de base pour d'autres jeux de rôle. Carte d'un village avec ses environs, livret d'événements bien présenté (en anglais).

La Guile du A (par Marc Caperlier et Didier Braud) est le titre du module vainqueur du concours organisé par le **club des Télécom.** Auto-édité par l'auteur, il est très détaillé et intelligemment présenté. Sur la couverture cartonnée et détachable, figurent, d'un côté deux illustrations et de l'autre les plans du module. On peut donc l'utiliser comme paravent. Disponible dans certaines boutiques spécialisées. En français bien sûr, le module convient pour tous jeux de rôle type médiéval-fantastique.

JAMES BOND en jeu de rôle ?

C'est un très gros coup ! Monté par **Victory Games** (créé, doit-on encore le rappeler, par l'ex-équipe de SPI), et visiblement pas au hasard.

Contrairement à de nombreux JdR paraissant au compte-goutte, James Bond sort en game complète : jeu de base (règle + 1 scénario), boîte de base (jeu de base +feuille de personnages en carnet, 2d6 et 2d10), boîte spéciale Maître de Jeu (écran, figurines sur carton). Volume sur l'armement sophistiqué de l'agent-gadget (voitures notamment) et déjà deux scénarios, *Goldfinger* et *Octopussy,* le tout abondamment illustré.

TSR

Les nouveaux modules

UK 1 *Beyond The Crystal Cave,* niveau 4-7, vous charge d'aller récupérer deux "Roméo et Juliette" perdus dans une caverne enchantée. EX 1 *Dungeonland* et EX 2 *beyond the miror,* par Gary Gygax, transposent en AD & D l'univers d'Alice au pays des Merveilles et d'Au-delà du Miroir. Gag mais dangereux, ces modules niveaux 9-12 me semblent assez meurtriers !

X5 *Temple of Death,* fait suite au X4 *Master of the Desert Nomads* dans des "contrées sauvages" mêlant moyen et extrême orients.

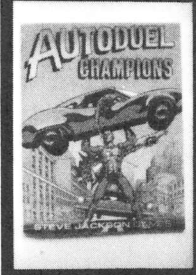
World of Greyhawk fait peau neuve avec une nouvelle édition de la "gazette" qu'il contient.

Le nouveau *Monster Manual* circule sous le manteau. Son arrivée officielle ne devrait pas tarder...

Knight Hawks est une extension du JdR *Star Frontiers,* mais jouable indépendamment et présentée comme boardgame. Avis partagés à Casus Belli : "j'aime bien", "j'aime pas". Encore un inclassable ?

The Free City of Heaven possède une particularité que nous avions oubliée de noter dans notre éloge du N° 16 de *CB,* elle comporte un quartier spécifique à chaque race, quartiers elfes, nains, hobbits, etc... avec leur logique interne, qui peuvent être fort utiles. Son petit frère, **Haven : Secret of the labyrinthe** contient 120 échoppes et résidences, des centaines de personnages Non Joueurs (PNJ = NPC), des tables de rencontres et une douzaine de thèmes de campagne. Tout ça publié par **Gamelords Limited.**

Dixon fabrique de belles figurines de samouraïs, ninjas et autres pour **Bushido** (voir CB 15). Portes drapeaux, hommes à pied, en armures, et cavaliers. On en trouve un large assortiment chez **Stratéjeux**, 21, rue du Départ – 75014 PARIS.



Bien que paru récemment, le succès de **Call of Cthulu** (JdR de **Chaosium** basé sur les romans de *H. P. Lovecraft)* dépasse en France celui des jeux de S.F. et rejoint petit à petit le peloton de tête. La boîte de règles ne sera pas restée longtemps solitaire, car voici déjà les additifs, et ils sont conséquents !

Shadows of Yog-Sothoth, n'est rien de moins qu'une "campagne pour sauver l'humanité" : 74 pages de matière pour des heures de suspens insoutenables !

Astuce pratique, les huit pages centrales se détachent. Elles contiennent les informations que les personnages peuvent connaître (extraits d'articles, lettres suspectes...). Le reste regroupe sept scénarios très complets et complémentaires, deux scénarios indépendants ainsi que quelques règles additives.

Une présentation irréprochable, à la fois claire et "esthétiquement suggestive", ainsi qu'un index en fin de volume, rendent l'usage de ce livret facile et agréable. Seule critique, les premiers scénarios font un peu trop appel au combat armé, dans lequel le personnage type de **C. of C.** est peu habile, ne débouchant vraiment sur l'aventure d'ambiance "Lovecraftienne" que dans les deux derniers scénarios de la campagne. Les deux "Bonus scénarios" sont eux, nettement plus 100 % angoisse !

Beaucoup plus fidèle à l'esprit, **The Asylum** vous plonge dans des aventures toutes psychologiques où vos points de santé mentale vous quitteront au galop. Rien que de lire les scénarios, ils vous donnent le frisson. Cartes, plans et descriptions détaillés, et toujours la présentation **Chaosium**

Cthulhu Companion

Destiné au joueur familiarisé avec **C. of C.**, ce troisième livret est assez hétéroclite. Au sommaire :

— une création de personnage plus précise (détails additifs sur les "talents").

— relation entre mythe de Cthulhu et dieux aztèques (en rapport avec les quatre scénarios proposés).

— détails supplémentaires sur les années 20 et sur l'univers pénitentiaire, notes sur le *Necronomicon**, extraits d'invocations, poèmes de *lovecraft* et même lexique des adjectifs destinés à mettre l'ambiance.

N'oublions pas une nouvelle série de phobies et de monstres ! Détail intéressant, l'un des quatre scénarios est pour un Maître de Jeu et un Joueur (A).

* *Necronomicon* que l'on trouve d'ailleurs, en version raccourcie, chez "J'ai Lu", collection l'aventure mystérieuse.

Rune Master, s'il n'a pas la présentation "luxe", du reste de la série **Runequest,** n'en contient pas moins d'utiles description de "puissants personnages non joueurs" à inclure dans vos aventures, et des feuilles de "suivants", feuilles de gestion de partie pour Maître de Jeu, et autres... Ce livret comble un manque. Dommage qu'il soit un jeu ardu à la lecture.

Superworld est le nom de baptême dont **Chaosium** a doté son jeu de rôle de Superhéros. Nous y reviendrons...

Marion Zimmer Bradley, Roger Zelazni et Robert Aprin (oui, de "Thieve's World") ont réuni en un bouquin, des articles et analyses sur les magiciens qu'ils ont créés dans leurs romans, le tout suivi de neuf aventures pour tout JdR. Publié par **Mayfair.**

Jouez donc dans la Terre du Milieu, celle de Tolkien, la vraie ! **Iron Crown Enterprise**, qui seule possède les droits et peut donc citer ouvertement les noms familiers des lecteurs du *Seigneurs des Anneaux* n'ont pas dilapidé cet héritage.

Les deux derniers scénarios de ICE, **Umbar, Haven of the Corsair,** et **The Court of Ardor in Southern Middle Earth** sont très beaux, joliment illustrés, avec de superbes cartes en couleur détachables et de nombreux plans, personnages, etc...

Steve Jackson's Sorcery est très beau. Sur le principe des "Adventures Books", scénarios solos sous forme de roman, Steve Jackson (l'Anglais et non son homonyme américain éditeur de Car Wars) corse la recette avec deux bouquins sous jaquette cartonnée : l'un constituant l'aventure *the shamutanti Hills*, l'autre étant un *livre de Sorcellerie*, où chaque sort utilisé dans le jeu, est expliqué et illustré. En anglais, of course !

Street of Gems et **Plague of Terror** sont des scénarios pour JdR médiéval-fantastique, comprenant description de l'aventure et plans, tout prêt pour figurines 25 mm. Quel gain de temps ! Bonne idée de l'éditeur : **The Companions.**

MERCENARIES, SPIES & PRIVATE EYES

Créées par *Michaël A. Stackpole*, les règles de ce jeu se situent entre Daredevils et Call of Cthulhu. Plus proche de C.C. joué comme un jeu policier, par la "simplicité" toute relative bien sûr, des règles, mais très "Daredevils" par les emplois type du personnage (aventurier, agent secret) et les aptitudes (Skills), notamment pilotage automobile, ou même ici hélicoptère. **MSPE** se distingue par contre par le fait que, d'office, il se déroule, au choix, depuis les années 30 jusqu'à nos jours, voire le futur proche, ainsi que par une orientation très portée sur l'usage des armes à feu. (Très difficile à acquérir et à manipuler dans les deux jeux cités plus haut).

La liste de ces armes remplit six pages de tableaux et l'omniprésence de dessins de revolver et autres artilleries indique clairement le penchant pour tout ce qui fait pan ! ou pan-pan-pan ! ou éventuellement boum !

Un scénario en solitaire est déjà paru, **The Adventure of the Jade Jaguar.**

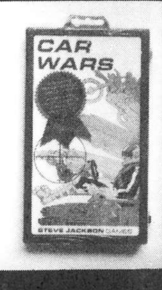
Weapons and Armours (armures, épées, masses, etc.), **Weapons and Castles** (forteresses, arcs, catapultes, etc.) et **Weapons and Assassins** (société des Thugs, Ninjas, etc.) et leur équipement : trois bouquins descriptifs avec taille, poids et description détaillée et illustrée d'une foule d'armes médiévales. **Palladium Books.**

Runes N° 5, outre des conseils pour vos premières campagnes de jeux de rôle, une feuille de décompte du temps pour *Traveller*, et une bonne analyse de *l'Ultime Epreuve*, prend position face aux nouvelles classes de personnages pour *D & D*. Illustrant son propos par l'ironie, la revue décrit une nouvelle classe granguignolesque, surpuissante (correspondant hélas au rêve secret de certains joueurs incapables d'utiliser correctement les classes habituelles), **le Boucher.** Amusant mais risqué, car il y aura bien des crétins pour le prendre au premier degré (le ridicule ne tuant personne) et arriver à une table en "insistant pour le jouer puisque c'est paru dans un journal". Les pauvres joueurs, qui n'ont rien demandé, n'auront plus le choix qu'entre une engueulade, ou pire, la présence d'un boucher dans la partie !

Pour le reste, rubrique et humour habituel.

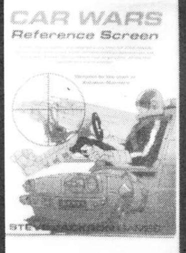
N.B. : C'est plus cher mais il vous est possible de le recevoir par la poste. Tout renseignement au 1, passage Saint-Jérôme, 14-16, rue Fontvieille, 31000 Toulouse.

Le Journal du Stratège va en satisfaire plus d'un, puiqu'il s'agit d'un mensuel, présenté comme un quotidien (12 pages) consacré au wargame. Détails techniques et activités clubs, en sont les principaux axes, avec comme idée directrice le soutien de l'effort actuel de publication de jeux français. Sommaire du N° 1 : *Amirauté, Lorraine 44, Tobruk* (une nouveauté signé Hubert Bretagne) *Saga Galactique* et rubriques diverses. Mensuel, 6 F, 8 F par correspondance au Journal du Stratège, rue Paul Voutier – 55200 Lerouville.



Vopaliec S.F., association qui édite régulièrement un zine de Science Fiction, s'est vue progressivement envahir par les joueurs de donjons et autres JdR et wargames. Vopaliec devint bientôt un club et franchit maintenant l'étape suivante avec **Vopaliec-jeux**, zine dont nous reparlerons... dès que nous aurons le n° 1. Notons la présence dans l'équipe de Claude Bourlès qui a publié récemment (en autoédition) son jeu de S.F. **Spationef**, jeu tactique et intersidéral aux scénarios de difficulté progressive.

Tout renseignement pour le club, le jeu, les revues : Vopaliec S.F., 37, square des Anciennes-Provinces, 49000 Angers.



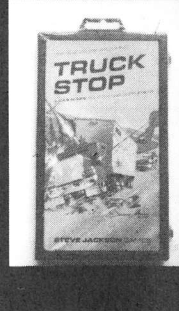
Battle Cars, qui n'a *aucun* lien avec la série *Car Wars*, est génial ! Ça se sent dès qu'on voit la boite, avec son illustration hyperrréaliste à la Mad Max, qui crève le papier. Trop beau pour être honnête ? Pas du tout. Tan Livingston (il est partout !) et Gary Chalk ont visé juste : bien plus simple que *Car Wars* (qui, amalgamé à *Champion*), verse dans le réalisme un peu complexe). *Battle Cars* est vite assimilé (règles courtes, en anglais) et une partie dure de une à deux heures.

Le terrain, joliment fait, est "réinventé" à chaque partie car, maisons, arbres, etc., sont des pions de tailles diverses posés sur un fond de "chaussée". Les voitures, de quatre types différents, sont armées jusqu'aux dents (missiles, mais aussi) les bons vieux clous, huile, fumée) et chaque joueur possède une grande "carte" de son véhicule où il place son blindage, ses munitions, etc... à l'endroit exact qu'ils occupent. Utile pour voir les dégâts en cas d'accident.

Je passe sur les tables de dérapages et autres règles de tir, fort astucieux, car je manque de place. Dommage. Mais de toute façon, vous verrez tout ça en y jouant, s'pas ?

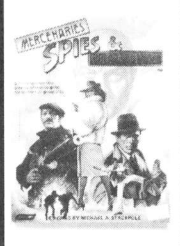
Enfin disponible, *l'Ecran du Maître de Jeu* pour **Car Wars** (Car Wars référence Screen). **Autoduel Champion** fait la jonction entre les deux jeux de **Steve Jackson Games,** *Champion* (JdR de Superhéros) et la série *Car Wars.*

L'épais livret contient des règles additives pour **Car Wars,** (hélicoptères notamment) et toutes les explications pour l'adaptation des deux systèmes de jeu en un, et pas mal d'aides au jeu, tableaux et fiches diverses, ainsi que des nouvelles planches de voitures, personnages, hélicos et objets variés. Si des lecteurs de *CB* y jouent et survivent, ils sont invités à nous envoyer un commentaire de partie... Ça a l'air un peu violent (!).



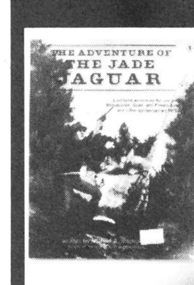
L'éditeur de Cry Havoc, firme anglaise nommée **High Standards**, se lance dans la fabrication tous azimuts avec **Speed and Steel**, sur le blietzkrieg de 39-40, **City of Sorcerers** et **Starship Captain**, jeux sur plateau aux mécanismes originaux, et **Thunderin-Guns**, jeu de rôle dans le cadre du "Wild West". High Standards propose également de nombreux aides aux jeux de rôle : Accessory Pack 1 et 2 (couloir mais aussi façades ou portes grimaçantes pour D & D), feuilles d'hex numérotées de tailles diverses, etc.

Cry Havoc, l'un des jeux les mieux présentés pour la reconstitution des combats et des assauts à l'époque médiévale, vient de voir naître son petit frère *Siège* qui complète ainsi la palette des additifs (cartes de forêt et de village, disponible séparément).



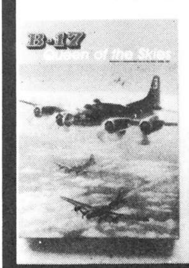
Task Force Game présente une version revue et corrigée de **Star Fleet Battles** (combat de vaisseau style Star Trek) plus accessible au débutant (anglophone bien sûr).

Autre registre pour **Ambush**, jeu en solitaire au niveau du "Squad". Chaque pion représente un homme, un véhicule, et le joueur (américain) peut affronter des missions diverses. Système de renvois de paragraphes et événements spéciaux sur la plupart des hex, ceci combiné à un "Squad". Tiré aux dés et armé façon "jeu de rôle", il permet de jouer plusieurs fois l'une des missions proposée avec des conséquences totalement différentes. Et puis, cela se passe en France, sujet plus motivant pour nos lecteurs... (en anglais).



Pour ces trois jeux, design agréable, quoiqu'un peu "chargé" sur Nato, dans la lignée des jeux S.P.I.

B 17 est un wargame en *solitaire* de **Avalon Hill**, reconstituant les missions de bombardement de l'Allemagne, avec traduction des règles.



Championnat de France de jeux de rôle.

Décidé et organisé en collaboration par la *F.F.J.S.S.T.H., l'A.T.O.L.L., les ligues régionales,* sans oublier la participation de *Casus Belli* et *Runes* et de... *vous-même.*

Date : non encore fixée, le championnat se déroulera un week-end pendant la période de Pâques.

Lieu : simultanément dans les principaux clubs de France. Paris et province donc !

Les clubs désireux de participer sont instamment priés de se faire connaître, auprès de la Fédération, de l'Atoll, de Casus Belli ou Runes.

Conditions : pouvoir disposer d'un local pour environ une cinquantaine de joueurs (plusieurs petites salles sont encore préférables) et d'un téléphone sur place.

Pour tout renseignement, écrivez (ne téléphonez pas s'il vous plait) à Casus Belli. Les clubs désireux de participer à l'organisation peuvent prendre contact :

— *Pour le Sud-Est :* ligue Provence - Côte d'Azur (voir adresse dans ces pages).

— *Pour le Sud-Ouest :* ATOLL. M. Marc Montagne. ENSAE. Maison des Elèves. 10, boulevard Edouard-Belin. Résidence 3. Chambre 545. 31400 Toulouse.

— *Pour l'Est :* Jean Balczesak. 19 D. rue des Vosges. 57070 Metz.

— *Pour Paris :* ligue Paris - Ile-de-France (pas d'adresse). écrire à Casus Belli qui transmettra.

Game Days à Reims : les vendredi 2, samedi 3 et dimanche 4 décembre 1983, de 9 h à 19 h à Sup de Co, 59, rue Taittinger. Entrée SF. On pourra s'y initier à la pratique des micro-ordinateurs et même participer à un concours.

Pour tout renseignement, appeler le (26) 08.16.69.

Premier Triathlon interclub de l'Ile-de-France

Jeu de rôle : *AD & D*, wargame : *Panzergruppe Guderian, Diplomatie* : règles de Miro.

Honte sur votre club, si, Parisiens, vous n'essayez pas au moins d'y participer ! les éliminatoires auront lieu le vendredi 2 décembre 1983 de 20 h à 24 h et la finale, le samedi 3 dans l'après-midi. Tout ça, organisé pr le club *Le Fer de Lance* et le *Centre Culturel de Boulogne* dans le cadre d'une exposition sur les jeux, qui dure jusqu'au 20 décembre 1983.

Ce tournoi est ouvert à tous les clubs d'Ile-de-France. Une participation aux frais de 15 F par joueur est demandée, chaque équipe devant être constituée de 9 joueurs (5 pour AD & D, 2 pour le wargame, 1 pour Diplomatie).

Renseignements et inscriptions, et détails complets du règlement :

— Centre Culturel de Boulogne : (Martine Granger - Carole Rambaud), 22, rue de la Bellefeuille, 92100 Boulogne-Billancourt.

— Le Fer de Lance : Patrick Giacomini, 3, Parvis de la Bièvre - Appt. 88, 92160 Antony.

(joindre une grande enveloppe timbrée à votre adresse, si vous désirez le règlement complet).



On vous avait bien dit d'aller à ORGEVAL ! Plein d'évenements comme ici, module avec BD en direct !

10e convention S.F.

Elle s'est tenue à Rambouillet les 2, 3 et 4 septembre derniers. Quelques aficionados avaient organisé un tournoi de **D & D**, niveau 5 à 7. Deux aventures furent disputées, dont une dans des égouts putrides mais très fréquentés.

Le samedi matin eut lieu une "première mondiale" de l'**Ultime Epreuve.** Le DM, un peu pris de court, par surprise et par derrière, n'eut pas le temps de mitonner une aventure "aux petits oignons" et profita du module fourni dans la boîte : *le Château de Babroga.* Huit Lyniens de contrées diverses (Calais, Angers, Rambouillet, Versailles, Marne-la-Vallée) participèrent à cette aventure.

Ce long week-end se termina par un délire dans la cantine momentanément transformée en auberge pour les besoins de **Runequest.** Il est à noter que 2 dark trolls y débarquèrent dans le plus pur style western ayant visiblement confondu auberge et saloon.

Le seul regret est que les amateurs de S.F. et les joueurs ne se soient que peu rencontrés, évoluant visiblement dans des sphères différentes.

C.B. était présent au **festival du roman et film policier** à **Reims** avec démonstration de jeu de rôle policier et organisation d'un killer. Habitants de la région, gardez l'œil sur la MLC qui organise vers février-mars un festival du fantastique où l'on jouera également.

Un championnat parisien de jeu de rôle, organisé par le **club Anti-Mythe** et **Bénédictine Game Club** a réuni plus de 100 participants et 20 maîtres de jeu sur un donjon 5e niveau. Voici les dix premiers :

— 1er, Perrin (clerc) avec 280 pts

— 2e, Guynaut (magicien) avec 279 pts

— 3e, Louvet (voleur) avec 277 pts.

Venaient ensuite Moulin, Sauvage, Hervann, Dechalonge, Variol, Aloareil, Mollarrd. Première féminine : Loridan (222 pts).

WARGAMES : Le film et le concours !

Mise en garde contre la fascination qu'exercent les ordinateurs sur l'homme, ce film retrace les aventures d'un joueur utilisant son terminal pour pénétrer incognito et gratuitement dans les programmes d'une compagnie de jeux, Protovision. Erreur d'aiguillage, et le voici, croyant jouer avec un logiciel particulièrement réaliste, qui déclenche le Plan de Riposte en Cas de Guerre (War Operation Plan Response) de l'armée !

Parallèlement à la sortie du film, un concours est organisé : les participants devront envoyer un jeu de stratégie nouveau et beau, de type wargame (ou approchant !), fonctionnant sur les micros suivants :

TO7, GOUPIL 3 (ou 2), ALICE, HECTOR. La cassette du programme et les règles complètes doivent être adressées à :

LUMIÈRE Publicité, 7, boulevard de la Madeleine, 75001 Paris. Date limite de réception : 30 novembre 1983.

Samedi 12 et Dimanche 13 Novembre, inauguration d'un nouveau point de rendez-vous Jeu de Rôle en plein centre de Marseille. Mis en place par la ligue Provence Côte-d'azur des Jeux de simulation, ce lieu d'accueil se tiendra désormais vers le centre Bourse, dans le bâtiment de la fédération des clubs mutualistes, 23, rue Pavillon dans le 1er arrondissement. Les horaires seront "à la demande", pour l'instant, tous les samedis et si vous ne parvenez pas à contacter directement le club, vous pourrez obtenir ses "prochains rendez-vous" auprès de la Ligue :

LIGUE PROVENCE COTE-D'AZUR DES JEUX DE SIMULATION

Des animateurs/joueurs rodés aux problèmes que posent les jeux de simulation en tous genres (mise en place de club, organisation de manifestatios, ou tout simplement difficulté face aux règles de jeu) mettent leur expérience et surtout leur dynamisme au service des joueurs qui butent sur ces difficultés. L'ouverture d'un lieu de rendez-vous en plein Marseille, en guise d'entrée en matière, montre bien la volonté de remuer ce petit monde un peu léthargique.

La ligue, tout en gardant son autonomie, s'associe à **la Fédération** (FFJSSTH) persuadée qu'une fédé active ne peut être qu'une association de clubs ou de ligues actives et non une variante de la sécurité sociale.

La ligue P.C.A. dispose de plusieurs lieux possibles de manifestations et prévoit déjà une convention qui aura lieu les *17, 18 et 19 février 1984,* Rocbaron en collaboration avec la fédé des clubs mutualistes...

Tout contact : **Ligue Provence Côte d'Azur des jeux de simulation,** 5, rue Pierre-Corneille, 83200 Toulon.

L'Epée Reforgée, le Graoully Ludique, les Loups du Téméraire et d'autres clubs lorrains ou groupes de joueurs indépendants se regroupent pour créer **la Ligue Lorraine des jeux de simulation.** Depuis la rentrée, des week-ends de jeu sont organisés dans les Vosges et la Meuse. On peut y pratiquer un sport et jouer, mais aussi rencontrer des auteurs de jeux invités, ou apprendre à devenir un meilleur maître de jeu...

Pour tout renseignement, contacter *Jean Balczesack,* 19 d, rue des Vosges, 57070 Metz ou *Xavier Jacus,* 2 bis, rue Gilles-de-Trèves, 55000 Bar-le-Duc. Attention, en allant directement à la poste, n'omettez pas de passer par le distributeur de vignettes rouges à 2,00 F pour la réponse !

Risk & Business, association dynamique de jeux de stratégie (D&D, S.L., etc.) **Lille.** Pour tout renseignement, contacter Gilles Sion. Tél. 56.55.07.

Aux cours du chaos, un club de jeux de rôle et de wargames, quelque part dans **Chartres.** Tél. : 34.37.52 ou 28.06.43.

— A Roanne, Club des Dragons. Réunions les samedis après-midi au Centre Social Jean-Michel, rue Branly. Téléphonez à Eric Maliska, 71-63-04 à Roanne 42300.

Les chevaliers du fantastique vous informent de la création d'un club de D & D, C & S, V & V, à **Orthez,** de 13 à 16 ans (+ 1 wargamer). Tél. : 16 (59) 69.13.90.

Lille-Hellemmes : reprise des activités ludiques au **cercle des jeux tactiques et stratégiques,** 13, rue Fénelon. Tél. 16 (20) 04.21.93. (wargames, donjons, gon micro-ordinateurs).

Pour avoir "écorché" le nom de la **guilde des Saigneurs** (phonétique ambiguë, n'est-ce pas ?), Casus Belli implore son indulgence et proclame pour se faire pardonner, que la horde se réunit tous les vendredis et samedis au 93 de la rue Valentin-Haye à **Amiens.** Jeux de rôle et wargames pratiqués sous la houlette de maîtres qui assurent aussi l'initiation. Bon sang !

Avis de mobilisation générale !

Napoléon et Gandalf réclament à corps et à cris de vaillants renforts prêts à soutenir leurs causes ! **Au Mans,** le club N&G a bien du mal à se faire connaître des amateurs. Pourtant ses objectifs sont nobles : AD&D, Diplomacy, et porte ouverte aux fanas de wargames... Le vendredi et/ou le samedi soir au 105, rue de Flore, 72000 LE MANS. Tél. : (43) 81.22.56. Responsable : Hugues Laroche, même adresse.

Pour les détraqués de D & D, les fous de C & S, les cinglés de Space Opera. Le club **Enfer et contre tout** ouvre ses portes à **Rennes.** War and Peace, Squad Leader et autres wargames sont aussi pratiqués. Tous renseignements à la boutique Jeux Descartes, 3, rue St-Melaine, 35000 Rennes.

Naissance à l'école supérieure de commerce de **Clermont-Ferrand,** du **club des JEux DIfférents** (de son petit nom JEDI), où l'on joue à D & D, Space Opera, Behind the Ennemy Lines et autres wargames. S'adressant principalement aux étudiants de l'école, il aimerait toutefois prendre contact avec d'autres clubs. E.S.C.A.E. Club JEDI, 4, boulevard Trudaine, 63037 Clermont-Ferrand. Tél. : (73) 92.39.71.

Vente, Achat Matériel

— Vends **D & D Basic + Expert + 88 + Magic Realm + Wizard Quest**, 100 F pièce ou 400 F le lot. J.-P. Estel, 7, route Nationale Ria. 66500 Prades.

— Vends **War in the East + West Wall SPI + 43 + Okinawa IT + Bataille Eperon d'Or.** Vincent Brignon, 19, rue de la Gare. 67130 Russ.

— Vends **Okinawa**, état neuf 100 F. Vends également **Panzerleader**, très bon état 160 F. J.-Christophe Holhl, 14, rue des Vosges. 67250 Soultz-S/Forêts.

— Vends **Squad Leader** en français 140 F. + **Démons** en français 70 F. David Febvre, 24, rue Marcel-Cerdan. 33700 Mérignac. Tél. 97.71.47.

— Vends ou échange **la Bataille de la Marne** 140 F. Tél. 16 (50) 46.27.90. Christophe Schletus.

— Vends wargame **Sorcier**, état neuf, 120 F. Si intéressé joindre Raphaël Sutter. Tél. 16 (89) 69.73.10. 20, rue de l'aéroport. 68300 Saint-Louis-la-Chaussée.

— Collectionneur Petit Budget recherche **Taquins - Casse-tête - Cubes et dérivés.** Documentation concernant ce sujet. Faire offre à Francis Lalanne, 11, rue Samonzet. 64000 Pau.

— **Vends wargames** (T.b.e. et prix Intéressants). Ecrire à Laurent Bleuse, 10/2 Résidence Montreuil. 02000 Laon.

— Vends nombreux **livres Fantasy, Traductions de modules D & D et C & S** (rulebook). Contacter M. Th. Martin, 13, Bd G.-Crémieux. 13008 Marseille.

— Recherche wargame **Napoléon at war.** Alain Izuel, 19 Lot. de l'Alliade. 65380 Ossun.

— A vendre **K7 Vidéopac** N° 11, 12, 32 ; Pac-Man. Achète ou échange contre objets précédents : **Iéna, Zargoslords.** Frédéric Lambillotte, 12, rue Waroquier. 6560 Erquelinnes (Belgique).

— Echange wargame **Star Force,** règle en français, contre règle traduite en français de **World of Wonder** ou de **Space Opera.** Perrin, Tél. 16 (6) 452.44.54.

— Vends **Austerlitz, East & West,** 120 F l'un + **millénium** 100 F. Tous très bon état marque IT. François Pardo, 50, rue Jean-Laffon. 66000 Perpignan.

— Vends **D & D** en anglais (neuf) à 150 F ou l'échange contre **Zargo's Lords.** Jean-Luc Perrin, La Chaume, entrée 1. 13700 Marignane. Tél. 16 (42) 88.61.53.

— Vends **Gunslinger,** état neuf 150 F. **Dune,** état neuf 100 F. **France 40** (AH), état neuf 80 F. Ray Corin, 50, rue d'Italie. 5200 Huy en Belgique.

— Vends wargame **"France 44"** Ed. Cornejo 60 F. Jean-Sébastien Philippe, Saint-Sulpice de Royan. 17200 Royan. Tél. 16 (46) 38.04.02.

— Vends **D & D Basic Set + D & D Expert Set,** état neuf. Le tout pour 180 F. Joindre Christophe Kauffmann. Tél. 16 (25) 79.05.75 après 18 heures.

— Vends **Panzergruppe Guderian,** TBE 90 F, **Illiad,** neuf 60 F. Tél. 16 (7) 808.70.99. Ecrire Alain Bastiani, 1, impasse du Collège. 69300 Caluire et Cuire.

— Vends **Panzergruppe Guderian + Ave Tenebrae** 200 F ou échange contre **Légio 7 ou Squad Leader.** Tél. 16 (43) 04.18.89. Bruno Téreygeol, 25, rue P. Brossolette. 53100 Mayenne.

— Vends/Echange : **Okinawa, Sorcier, Dragon Quest P** accessoires, Starforce, contre accessoires **D & D.** Tél. 16 (76) 09.60.26. Michel Herment.

— Achèterais **10 premiers numéros de CB.** Faire offre (bon état, revue complète). Ecrire à M. David Dorschner, 1, rue du Viel Hôpital. 67700 Saverne.

— Vends état neuf : **Sicile 43,** 90 F. **Little Big Horn,** 100 F. **Capital Power,** 90 F. Victor Lucas. Tél. 928.39.06 (Essonne) après 20 heures.

— Vends **figurines minifigs** 25 mm. Liste contre 4 F en timbres. M. J.-C. Hibert, 1, rue des Chênes. 31270 Villeneuve Tol.

— Recherche **règle traduite en français de Runequest.** Philippe Fagnoni, 14, rue Victor Hugo. 95140 Garches-les-Gonesse.

— Vends **Villains & Vigilantes** (FGU) état neuf : 100 F et achèterais **figurines pour Traveller,** Sets N° 1, 2, 3. Marc Saunier, 58, route Nationale. 91510 Lardy.

— Achète ou échange vieux numéros de **White Dwarf ou Dragon, logiciels pour Oric 1.** Alain Duminy, 15, av. de l'Usine. 47500 Fumel. Tél. 16 (53) 71.20.44.

— Recherche **règles en français de Third Reich,** prix à débattre. Tél. au 928.51.86. Vends aussi **Okinawa,** parfait état, prix à débattre.

— Vends **Panzergruppe Guderian** 80 F. **Okinawa** 80 F. **1870** 40 F. **Air Assault on Crete** 140 F. **Bataille Marne** 90 F. **Dien Bien Phû** 40 F. M. Ronin, Tél. 16 (7) 840.33.78.

— Vends **PB 100 (4/83) + Interface K7 FA-3 (4/83),** le tout 800 F. Eric Pérez, 1, rue du Parc Noir. 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. 971.08.66.

— Cherche **traductions pour AD & D, Worlds of Wonder, et Man Myth & Magic.** Contacter Arnold Duquesne, 65, rue des Fossés. 59480 La Bassée. Tél. 16 (20) 29.03.51.

— Recherche **règle traduite** en français du Rulebook de **Tunnels & Trolls.** Ecrire à Christophe Lavelle, 5 B, rue Jean Moulin. 71000 Macon. Prix à débattre.

— Vends **Tunnels & Trolls** jamais servi. Valeur réelle 70 F. Vendu 45 F. Version anglaise. Le Huche, 4 impasse Cx-Blanche. 35100 Rennes. Tél. 65.14.38.

— Recherche **règle traduite** en français de **Third Reich** (A.H.). Tél. 16 (46) 94.00.22. Arnaud Tranchant, Collège Emile Combes. 17800 Pons. Prix maximum : 50 F.

— Vends 150 F. **Bordelands** Runequest ou échangerais contre les **7 Royaumes Combattants.** S'adresser Patrick Dumont, Villaz. 74370 Pringy.

— VDS **Oric-1 48K + moniteur couleur + logiciels,** le tout 3.500 F. (Achat 4/83) et jeux Echecs Challenger 9 (12/82) 1.500 F. Ecrire M. Bachellez, 10, rue Joliot-Curie. 28110 Lucé.

S.O.S. Partenaires

— Michel, 14 ans, cherche adversaire (s) pour **wargames** (W. of Ring, Wiz. Quest...) et **D & D.** Possib. renc. fréquentes. **Belgique** 4100. Seraing. Tél. 37.43.86.

— 13 ans, recherche partenaires pour **Squad Leader.** Contactez Rémi Lemaire, 85, rue Diot – Fontaines-St-Martin. 69270 **Fontaines-S/Saône.** Tél. 16 (7) 822.67.65.

Cherche amateurs de **jeux de rôle** ou de **wargames** dans la région de **Vannes** (56). Tél. à Christophe Le Toquin au 26.87.00.

— Cherche partenaires pour **wargames** ou **jeux de rôle,** région Taverny (S.L., P.L., Armor, Air Force, Wings, B.E.L., Daredevils). Ecrire à Frédéric Alonso, 40, place Ossards 95150 **Taverny.**

— Cherche partenaires pour **wargames** ou **jeux de rôle** dans la région de **Quimper.** S'adresser : François Marhic. Tél. 55.47.74.

— Cherche **DM** chevronné pour prendre leçons. Cherche joueur de **Squad Leader, Panzerleader, Nato,** et joueur de **Universe.** Olivier Dhennin, 14, rue E. Boudin. 56000 **Vannes.** Tél. 16 (97) 40.78.10.

— Cherche partenaire pour **Stalingrad, Napoléon, Panzer Armée Afrika,** etc. Contacter Franck Campana, 45, cours Saint-André. 38800 **Pont-de-Claix.**

— Cherche partenaires pour **wargames** habitant **Digne** ou environs. Contacter Stéphane Fournier. Tél. 16 (92) 31.10.04.

— Cherche **MD confirmé** pour apprendre les ficelles du métier. Contacter Benoît Eugène, 37, bd du Portugal. 35100 Rennes.

— Cherche partenaires dans **région Hautes-Pyrénées.** Alain Izuel, 19 lit. de l'Alliade. 65380 Ossun.

— Un club de **jeunes "donjonnneurs"** (14-17 ans) cherche des partenaires initiés à D & D : Alain Duminy, 15, av. de l'Usine. 47500 Fumel. Tél. 16 (53) 71.20.44.

— **Wanted roleplayers** and **wargamers** de Bourges et des environs. Laurent Maimbourg, 20, rue Groupe Vengeance. 18000 **Bourges.** Tél. 65.62.89.

— Cherche joueur(s) **wargames** rémois âgés de plus ou moins 20 ans. Patrick Doriac, 19, rue Lecointre, 51100 **Reims.**

— Fanatique de jeux de rôle cherche partenaires habitant région Mérignac, jouant à **Dragon Quest ou D & D.** David Febvre, 24, rue Marcel Cerdan. 33700 **Mérignac.** Tél. 97.71.47.

— Frank Martinez, joueur fanatique cherche partenaire dans **Lozère** pour **wargames** (S.L. Fortress Europa, etc.) Gendarmerie – 48230 Chanac.

— Fanatique tous **jeux stratégie et figurines antiques** cherche adversaire région **Auxerre.** Patrick Lefèbvre. Ergmu de Chemilly. 89250 Seignelay. Tél. 16 (86) 51.72.09. Poste 49.

— Laurent, 18 ans, cherche partenaire au moins 16 ans pour **wargames,** East & West, Napoleon Austerlitz, Wooden Ship. Région **Corbeil** (91). Tél. 456.01.16. 34 guichet – 91810 Vert-le-Grand.

— Jérôme, 16 ans, cherche partenaires pour **S.L.** (extensions comprises) **Task Force, et War & Peace. Paris** ou proche banlieue. Tél. 585.80.16.

— Aventurier perdu sur Astéroïde cherche partenaires pour découvrir espace **traveller.** Didier Brunier. 9, square Saint-Charles. 75012 **Paris.** Tél. 346.59.63.

— Cherche adversaires **parisiens** pour jouer **wargames par correspondance :** 1940, Prague, Agincourt de GDW, Africa Korps de A.H. Napoleon last Battles de SPI. ou d'autres jeux aussi simples. Ecrire Roberto Flaibani Via Natale del Grande 12. 00153 **Roma** (Italie).

Clubs

— Cherche personnes intéressées par **création club D & D à Saint-Michel-Sur-Orge.** Patrice Coquelin, 5, rue des Fusillés. Saint-Michel-Sur-Orge. Tél. 901.03.99.

— Stéphane Ubeda cherche joueur pour **créer un club sur Lyon.** Tél. 835.47.92. 472. La Sauvegarde La Duchère. 69009 Lyon.

— Le club du Haillan – **Bordeaux cherche DM,** expert ou apprenti, pour animer des parties de Space Opera, Dragonquest, et autres. Rens. 34.05.50.

— Cherche **adultes pour officialiser club** D & D, wargames (déjà 9 membres). Ecrire à Fabrice Faux, Juzet-de-Luchon. 31110 Luchon. Tél. 16 (61) 79.16.15.

— Cherche personnes intéressées par **création club** D & D, wargames. Contacter Didier Brutus, 10, rue Emile Magne. 19100 **Brive.** Tél. 87.11.42.

— Jeune aventurier débutant aux prises avec les terrifiants DMG et PH cherche **DM désireux de divulguer son savoir. Fondation d'un club** de détraqués de D & D possible. Mikaël Hakmi, 23, rue Sadi-Carnot. 92170 Vanves. Tél. 644.82.08.

— Encore besoin de joueurs pour **création club** en octobre-novembre à la M.J.C. de **Laon** 02000 (Aisne). Parties tous les mercredis de 17 h à 21 h. Contactez Patrick et Isabelle Dejembe au 16 (23) 20.32.66.

— **Vopalies S.F.** 37, Square des Anciennes Provinces – 49000 Angers, lance club de jeux et recherche joueurs et arbitres diplomatie par correspondance.

Divers

Amateur de wargames géants, désespéré. Cherche **pièce manquante** de War in the Europe de S.P.I. Cette pièce est "Axis" game turn cycle record track/war in the West. Prière d'envoyer une photocopie, par pitié ! à Didier PIRE, 67/18, Bd d'Avroy, 4000 Liège (Belgique).

— Cherchons **Roleplayers** qui aimeraient participer à une **émission de radio** en direct dans la **région bordelaise.** Tél. 34.05.50.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

à découper ou photocopier

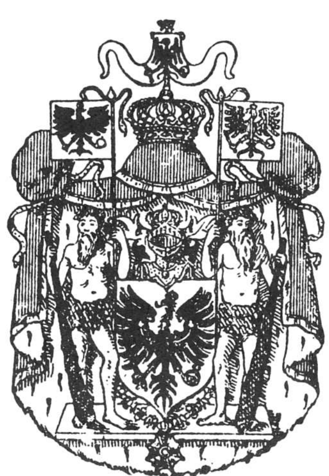
A envoyer à Casus Belli, Service Petites Annonces, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

TEXTE A INSÉRER (écrire en capitales)
Classement : ☐ vente, achat matériel ☐ divers ☐ club
☐ cherche adversaire

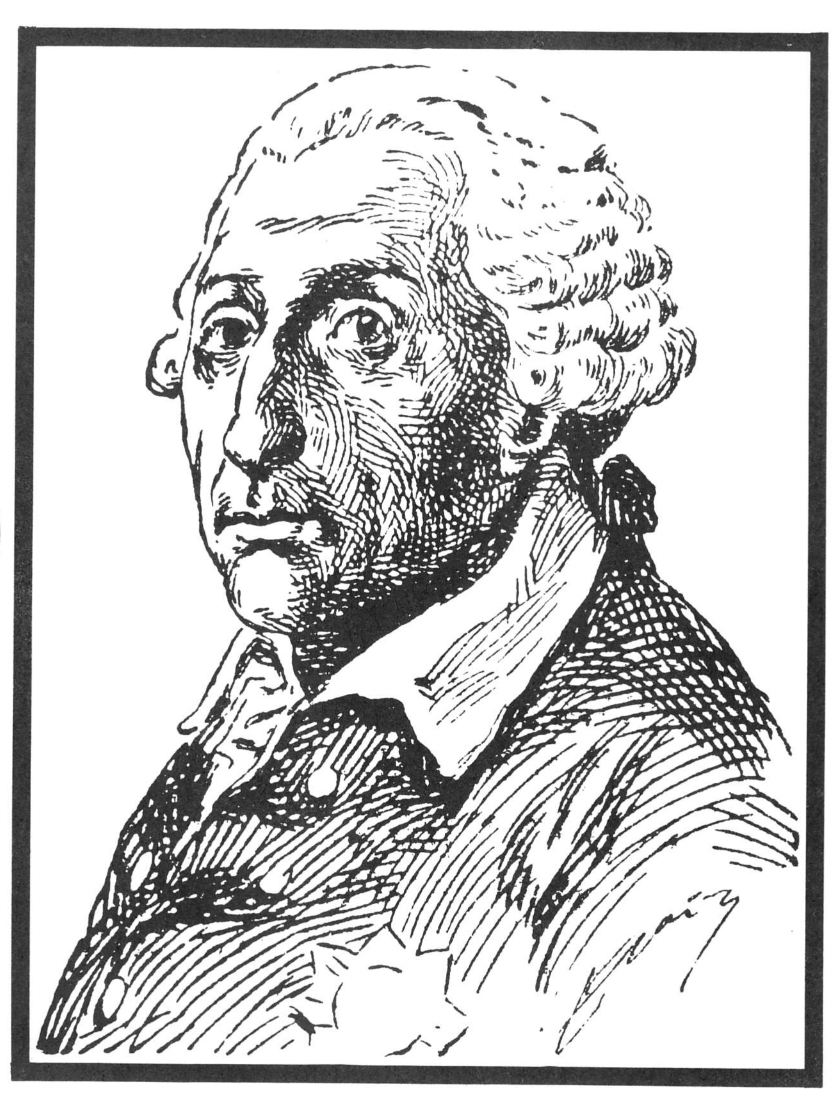


Armes de Prague.

Prague



Armoiries de la Prusse.



Frédéric II.

***Prague* qui fait suite à un autre jeu de la série 120, *Lobositz* aurait bien pu s'intituler "Frédéric II", tant le réalisme historique du jeu met en avant les qualités de stratège (et de politicien) du souverain prussien dans cette bataille qu'il livra face à la coalition franco-austro-russe.**



Fabricant : Game Designers' Workshop

Date de Publication : 1980

Sujet : Simulation au niveau grand tactique de la bataille de Prague qui eut lieu le 6 mai 1757 entre les Prussiens commandés par Frédéric II, Roi de Prusse et les Autrichiens sous les ordres du Duc Charles de Lorraine. Ce jeu fait suite à celui simulant la bataille de Lobositz (1er Octobre 1756) édité par la même maison. Voir article sur ce sujet dans C.B. N° 10 de septembre 1982.

Matériel : une carte, un livret de règles, un dé, des pions en carton prédécoupés représentant les formations militaires de l'époque engagées dans la bataille, et des indicateurs de perte et de tour. Toutes les unités ont une désignation historique, sauf l'artillerie des deux camps et l'infanterie légère croate des Autrichiens. La carte est claire, mais d'aspect austère. Un petit point sombre : le système de courbes de niveau passant dans les cases – et non par les côtés de cases – occasionne quelques difficultés, tant pour situer les pions que pour calculer leurs mouvements. Les pions sont bien lisibles.

Echelle du jeu : Bien qu'elle ne soit indiquée nulle part, elle est vraisemblablement la même que pour Lobositz, soit une case pour 300 yards ou 270 m de terrain réel. Le jeu dure 20 tours, chacun d'une durée non précisée. Là encore, on peut supposer que, comme dans Lobositz, chaque tour dure une demi-heure, ce qui donne dix heures de temps réel pour la bataille et semble refléter la réalité.

Nombre de joueurs : 2 ; bonnes possibilités de jeu en solitaire. Jeu par correspondance rendu très difficile par le grand nombre de jets de dé et le système de résolution des combats. Chaque case de la carte est repérée par un numéro individuel, ce qui permettra de noter une partie éventuellement.

Complexité : modérée. Les règles sont sans ambiguïté pour peu qu'on les étudie avec soin, et elles sont dans l'ensemble bien exposées.

C'est du côté pratique que surgissent les plus gros inconvénients. Tout d'abord la nécessité d'utiliser des pions indicateurs de pertes (que l'on devra rajouter sur les unités à mesure du déroulement des combats) donne lieu à des manipulations fastidieuses et augmente la confusion. Les indicateurs recouvrent en effet entièrement les unités, et il faut les retirer à tout moment pour se rendre compte de la nationalité, du type, de la force et du moral de ces unités. Agacerie supplémentaire, ces indicateurs de perte ne sont pas fournis en nombre suffisant, les combats étant très sanglants la plupart du temps et l'usure des unités, grande.

Ensuite, le fait que les pions ne soient imprimés qu'au recto est très gênant. On retrouve ces problèmes de confusion lorsque les unités partent en déroute et que l'on doit les retourner : comment distinguer alors amis et ennemis ?

Système de jeu : le même que celui de Lobositz. Pour mémoire : Séquence de jeu

1) Phase de mouvement ; 2) Phase de ralliement ; 3) Phase de tir offensif ; 4) Phase de tir défensif ; 5) Phase de combat (mêlée).

HISTORIQUE

PAR la bataille de Prague, Frédéric II entame victorieusement la campagne de 1757. C'est le début de la guerre de Sept Ans qui oppose à la Prusse une formidable coalition rassemblant côte à côte l'Autriche, la France et la Russie. Malgré la disparité des puissances en présence, la position de la Prusse n'est pas si désespérée. Frédéric a en effet hérité de la belle armée de son père, Frédéric-Guillaume 1er. Tout en évitant la guerre chaque fois que c'était possible, le Roi Sergent a passé toute sa vie à bâtir et à entretenir (soigner serait un terme plus adéquate), son armée. Les manifestations publiques de cette armée (manœuvres, exercices et défilés) données par Frédéric-Guillaume sont célèbres dans toute l'Europe de l'époque. Mais cette armée est tout sauf une armée d'opérette.

A L'OUTIL LÉGUÉ PAR SON PÈRE, FRÉDÉRIC AJOUTE, EN BON DESPOSTE ÉCLAIRÉ, UN SENS POLITIQUE ET MILITAIRE AIGUISÉ.

Bref, une thérorie pour s'en servir. Il ne se contente d'ailleurs pas d'hériter de l'armée prussienne de son père. Il la réorganise et l'adapte parfaitement à ses idées. Et sa manière à lui de faire la guerre, c'est l'offensive. Confronté à la situation géopolitique évoquée plus haut, et compte tenu du fait que selon lui, il vaut mieux prévenir que d'être prévenu, il dirige son armée vers l'Autriche, vers Prague.

L'armée autrichienne s'était répartie en quatre corps, défendant chacun un débouché montagneux vers l'empire. Pensant avec raison augmenter ses chances de percer en attaquant simultanément les quatre corps autrichiens, Frédéric divisa également son armée en quatre corps. Il est en effet difficile à une armée réunie de forcer le passage d'un défilé solidement tenu, même contre un ennemi très inférieur en nombre. Cette armée ne peut en effet profiter de son avantage numérique à cause du manque d'espace où se déployer. Par contre, en menaçant tous les passages à la fois, elle se donne la possiblité d'enfoncer au moins une des défenses. Ce qui permet alors au corps victorieux de menacer les flancs et arrières (sans parler des lignes de communications) des forces ennemies qui défendent les autres défilés. C'est un peu la théorie des dominos : lorsqu'une défense tombe, elle entraîne d'une manière presque mécanique la chute des autres.

A LA SUITE DE SAVANTES MARCHES, FRÉDÉRIC ARRIVE AVEC 63.000 HOMMES EN VUE DE PRAGUE.

Un peu à l'Est, l'attendent 70.000 hommes du Duc Charles de Lorraine, sur une position soigneusement choisie et préparée à l'avance. Le front autrichien est établi sur une suite de petites hauteurs s'étalant d'Ouest en Est. Il est couvert par une rivière qui coule au pied des collines ; le flanc gauche (Ouest) s'appuie sur un méandre de la Moldan – et plus loin encore sur les fortifications de Prague ; le flanc droit forme un crochet défensif Nord-Ouest/Sud-Est dont le saillant est fortifié par une redoute. Conscient de la vanité d'attaquer une telle position de front, Frédéric choisit la manœuvre.

Le 5 mai 1757, ses troupes effectuent une marche de flanc dissimulée et couverte par une crête, au nord de la rivière. Arrivé à hauteur de la droite autrichienne, le corps de tête fait front et attaque ; les autres continuent le mouvement et tentent de déborder l'ennemi. Changer de formation et manœuvrer presqu'en face de l'ennemi, présente d'énormes risques. Mais l'armée de Frédéric est justement rompue à la manœuvre, et a adopté une formation de marche qui lui permet de reprendre la formation de combat en un minimum de temps.

Pour parer à cette menace, Charles de Lorraine fait effectuer un renversement de front à son armée ; mais il doit distendre ses lignes et dégarnir le saillant fortifié pour éviter le débordement. La redoute pilonnée par l'artillerie prussienne est alors enlevée de vive force, et le front autrichien se désagrège.

BILAN DE LA BATAILLE : LES AUTRICHIENS ONT PERDU 24.000 HOMMES, 5.000 PRISONNIERS, ET 60 CANONS ; LES PRUSSIENS 18.000 HOMMES.

Contrairement à Lobositz où tout fut confus au départ, on assiste à Prague à une première démonstration de la bataille frédéricienne : manœuvre audacieuse – mais effectuée avec une certaine sûreté à cause de la nature du terrain – juste avant l'attaque de l'aile adverse.

A Prague, la manœuvre de Frédéric a deux objectifs fondamentaux :

a) Désorganiser le dispositif adverse au dernier moment en changeant les conditions initiales du combat (ce qui s'appelle prendre l'initiative). Ceci est rendu possible par la meilleure capacité de manœuvre de l'armée prussienne par rapport à toutes les armées contemporaines. Inutile d'attaquer là où on vous attend ; mieux vaut attaquer du fort au faible.

b) Enfoncer et déborder une aile de l'ennemi de manière à pouvoir l'envelopper.

Ce dernier objectif n'a pas été atteint dans la réalité, ou du moins pas comme Frédéric le prévoyait. Ce n'est pas le débordement de l'aile droite autrichienne qui fut le facteur décisif de la victoire – Charles de Lorraine ayant réussi à étirer ses troupes pour s'y opposer – mais la désorganisation et la faiblessse dues à cet étirement.

L'événement au sens napoléonien du terme se produit en front par usure de l'adversaire, celui-ci étant incapable d'amener troupes fraîches et renforts au point menacé par manque de réserves. Le fait que tout ne marche pas comme dans sa théorie, mais qu'il gagne malgré tout, prouve que Frédéric suit le développement de la bataille et sait s'adapter aux diverses péripéties avec rapidité et souplesse.

LE JEU

Notre jeu s'ouvre au moment de la première attaque prussienne contre le saillant fortifié. Seules, quelques unités de l'aile droite occupent la carte au début du jeu. Toutes les autres unités sont hors carte et entreront en cours de jeu.

Les conditions de victoire

Les conditions de victoire sont simples : il s'agit pour les Prussiens de contrôler les cases d'entrée (marquées par des flèches blanches) des Autrichiens, et pour ces derniers d'éviter cela. Des nuances sont apportées selon le nombre des cases d'entrée autrichiennes contrôlées et selon les pertes respectives des adversaires. Il y a possibilité de victoire décisive automatique si toutes les unités sur la carte d'une des armées sont en déroute, auquel cas le jeu se termine immédiatement.

Côté prussien : manœuvres audacieuses et attaques brutales

Considérant la carte, le joueur prussien sera tout d'abord tenté d'attaquer massivement par le Nord, là où il est le plus rapproché de ses objectifs géographiques. En effet, le relief et les divers ruisseaux, étangs et marais retardent considérablement ses troupes qui entrent par le bord Est de la carte.

Bien que cette stratégie puisse réussir, elle nous semble par trop hasardeuse et trop coûteuse. Elle présente en outre, l'inconvénient de hâter l'entrée des troupes autrichiennes (voir règles). Ce qui fait que l'on attaquera du fort au fort, avec tous les risques que cela comporte. Le combat sera donc extrêmement sanglant et son issue incertaine. Il ne faut pas non plus oublier que les troupes qui se déplacent ne tirent pas et que donc, les troupes prussiennes seront exposées à une fusillade considérable tant de l'infanterie que de l'artillerie autrichiennes pendant toute leur marche d'approche, et sans pouvoir répliquer.

Par contre, prudence et gestion de l'artillerie pour l'Autrichien

A notre avis, le joueur autrichien devra avant tout considérer le facteur temps et le rapport de forces qui est nettement en sa faveur. Le retard occasionné par le terrain à la marche des troupes prussiennes arrivant de l'Est est relativement secondaire : le jeu dure 20 tours. D'autre part, le joueur prussien aura besoin, comme Frédéric II dans la réalité, d'étirer la ligne autrichienne de manière à profiter au maximum de sa supériorité numérique. La cavalerie rapide prussienne sera efficace dans une tentative d'enveloppement par le Sud. Le joueur prussien aura intérêt à n'attaquer que lorsque toutes ses troupes arrivant par l'Est seront déployées à portée des Autrichiens. Il pourra garder un certain nombre d'unités hors carte, prêtes à intervenir au Nord lors de l'assaut généralisé. Il tiendra de la sorte le joueur autrichien en haleine jusqu'au dernier moment. Dans un wargame comme aux échecs, la menace est souvent plus efficace que sa réalisation.

La position du joueur autrichien ne semble guère enviable : il est surclassé en nombre par son adversaire, et jouant en second, il est contraint à subir l'initiative de ce dernier. Sa seule chance est de casser du Prussien. Pour cela, il devra agir très prudemment, ne pas exposer ses troupes à l'usure tout en utilisant au mieux ses unités d'artillerie et d'infanterie. Une bonne gestion des feux, voilà le salut. Une fois les menaces estimées, il devra placer judicieusement ses unités d'artillerie (attention, elles sont peu nombreuses !), et ses unités d'infanterie légère qui peuvent tirer deux fois lors d'un même tour.

N'oubliez pas que les unités placées initialement sur la carte ne peuvent pas se déplacer avant d'avoir été attaquées. Gardez donc vos unités d'artillerie hors carte. Vous leur conserverez ainsi la mobilité nécessaire, car vous en aurez très vite besoin. Vous devrez également les protéger sérieusement car si elles sont très efficaces à bout portant, elles sont très défavorisées dans un combat au corps à corps, ne possédant pas de facteur moral. Pour cela, nous vous conseillons de les placer sur des hauteurs de manière à ce qu'elles puissent tirer par-dessus les troupes de protection, qui empêchent l'ennemi de venir directement à leur contact.

La cavalerie peut fournir d'excellentes troupes de protection, l'infanterie ne pouvant l'attaquer que par ses feux de mousqueterie, mais pas à la baïonnette. La cavalerie pourra également vous servir pour des actions de retardement pour la même raison. Mais encore une fois, faites attention. Autant le joueur prussien se doit d'attaquer brutalement sans trop tenir compte des pertes, autant vous devrez éviter les pertes : il vous faut durer.

Dernier conseil très important : évitez de combattre trop près du bord Ouest de la carte (près de vos cases d'entrée), car celles de vos unités qui seraient mises en déroute pourraient sortir de la carte et être ainsi automatiquement éliminées.

Conclusion

Malgré ses défauts d'ordre pratique, ce jeu nous semble excellent pour deux raisons essentielles : d'une part, le système de jeu original est bien conçu et semble refléter la réalité ; d'autre part, il suggère au joueur prussien la même manœuvre que Frédéric II, d'où l'attention portée par nous à l'étude de la bataille historique. Alors, à vos pions... □

Patrick Daugé

War & Peace



DR

1805 : Vous êtes débutant et vous attaquez le premier scénario... 1815 : Avec la pratique des dix scénarios des difficultés progressives, vous êtes devenu un joueur confirmé et vous pouvez affronter le scénario général qui regroupe en une seule partie toute la campagne napoléonienne (1805 à 1815), en un développement d'intérêt historique certain.

Fabricant : the Avalon Hill Game Company, 4517 Harford Road, Baltimore, MD 21214.

Sujet : les guerres napoléoniennes de 1805 à 1815.

Matériel : quatre cartes de 11 × 16 cm, environ 1 000 pions.

Système de jeu : alternance des tours des deux joueurs. Chaque tour se compose d'une phase de mouvement et d'une phase de combat. Règles concernant le ravitaillement, les généraux, l'usure, les alliances, les puissances neutres, les forteresses, les flottes de guerre, la production de nouvelles unités.

Complexité : modérée.

Possibilité de jouer en solitaire ou par correspondance : bonne et modérée.

Date de publication : 1980.

Les divers éléments du jeu

War & Peace, c'est bien sûr le titre du roman de *Léon Tolstoï*, mais c'est aussi le nom qu'a choisi *Avalon Hill* pour son jeu stratégique sur les guerres napoléoniennes.

Comme d'habitude, le matériel fourni est de très haute qualité, surtout la carte, décomposée en cinq morceaux tous plus colorés les uns que les autres, et qui couvre toute l'Europe, du Portugal à Moscou. Chaque hexagone représente environ 70 Km. Les terrains que l'on peut rencontrer sur cette carte sont très variés : rivières, marais, forêts, montagnes ainsi que quatre types différents de villes.

Les 1 000 pions founis dans la boîte représentent les troupes des six grandes puissances qui se trouvèrent mêlées aux conflits napoléoniens, ainsi que celles des dix-sept plus petits pays qui participèrent au conflit. On trouve de tout parmi ces pions, depuis les grands généraux de l'époque, jusqu'aux Cosaques en passant par l'infanterie et la cavalerie, les partisans, la milice ou la landwher. Seul, le potentiel de combat d'une unité est inscrit sur le pion, 1 point représentant soit cinq mille hommes dans le cas des unités terrestres, ou six navires pour les unités navales. Les joueurs peuvent "faire de la monnaie" à n'importe quel moment de la partie éclatant ou rassemblant leurs unités à leur gré. Un livret de règles d'une vingtaine de pages et deux aides au jeu complètent le matériel fourni.

Les joueurs peuvent s'essayer sur une dizaine de scénarios avant d'opter pour celui qui représente toute la période 1805-1815. Le premier *Austerlitz 1805* est principalement adapté à l'apprentissage du jeu. Il est suivi par *Iena, Friedland* et *Wagram*, campagnes que la grande armée effectua à l'apogée de sa puissance. *Napoléon en Russie* et *La Guerre de Libération 1823* illustrent les premiers revers napoléoniens. Enfin, *Napoléon aux Abois* et *Waterloo 1815* simulent la fin de l'aventure napoléonienne. Deux autres scénarios sur la guerre d'Espagne sont aussi fournis : le premier sur l'invasion de l'Espagne, et le second sur la période cruciale de 1811 à 1814.

Le système de jeu

Chaque tour de jeu représente une période d'un mois. Le joueur français joue le premier, suivi de son adversaire. Les deux partis déterminent d'abord les effets de l'usure sur chaque hexagone occupé par leurs troupes. Plus les joueurs accumulent de troupes en un point, plus grandes sont les pertes ; le jet de dé lancé pour obtenir le résultat est modifié selon le terrain (les unités se trouvant en Espagne ou en Russie bénéficient d'un malus), le ravitaillement, ou la nationalité des forces en question.

Cette phase d'usure est suivie d'une phase d'alliance au cours de laquelle le joueur en phase lance un dé pour faire basculer les incertains dans son camp, ou pour priver (en le poussant à la neutralité) l'ennemi, de l'appui d'un de ses alliés. Ce jet de dé peut être lui aussi modifié selon un barème propre à chaque scénario. Le joueur à son tour de jeu, place ensuite sur la carte les renforts qui lui sont dus, et procède au mouvement de ses unités.

Le mouvement

Tous les généraux possèdent un potentiel de mouvement de dix points, et les unités de cavalerie, de quatre points.

L'infanterie, quant à elle, ne peut se déplacer toute seule, elle doit être prise en charge par un général qui doit débuter sa phase de mouvement dans l'hexagone où se trouve l'infanterie. Chaque général ne peut prendre en charge qu'une dizaine de points d'infanterie, (un emplacement est prévu sur l'une des deux feuilles d'aide au jeu, pour permettre aux trop gros empilements de disparaître de la carte). Cependant, l'infanterie ne peut accompagner un chef que jusqu'à ce qu'il est dépensé trois points de mouvement, à moins que les unités d'infanterie n'accomplissent une marche forcée. Durant son mouvement, le général qui mène les troupes, peut en détacher tout au long de son parcours, mais il ne peut en aucun cas en ramasser. Il est donc possible pour un général, de se déplacer de trois points de mouvement avec des troupes, puis de se déplacer de sept autres mais alors seul.

Les généraux peuvent se charger d'unités qui sont de la même couleur qu'eux, mais pas nécessairement de la même nationalité. Wellington peut ainsi, par exemple, déplacer des unités portugaises comme des unités anglaises. Toutes les unités peuvent essayer d'effectuer une marche forcée, qui leur permet de se déplacer de un, deux, ou trois points de mouvement supplémentaires. Le jet d'un dé détermine, avec le nombre de points de mouvement que le joueur désire dépenser, la réussite ou l'échec de la marche forcée.

Il est à noter que les troupes françaises peuvent effectuer plus facilement des marches forcées, ce qui avantage considérablement le joueur français.

Le combat

Des attaques par débordement sont possible et coûtent, suivant le rapport de force, un point de mouvement ou aucun. Durant sa phase de combat, le joueur peut attaquer toutes les unités ennemies adjacentes. Si les unités du défenseur se trouvent dans un hexagone de ville, celui-ci, doit décider si ses troupes vont accepter une bataille rangée ou si elles vont se réfugier dans la ville. Dans ce dernier cas, l'adversaire choisit entre : prendre la ville d'assaut ou l'assiéger. Les villes ne peuvent cependant abriter qu'un petit nombre d'unités et le joueur qui replit ses unités dans une ville doit souvent séparer ses troupes entre celles qui s'abritent effectivement dans la ville et celles qui restent au dehors.

Chaque bataille rangée se compose de plusieurs rounds. Au départ, toutes les unités qui attaquent un même hexagone doivent venir d'un seul hexagone, mais à la fin du premier round de combat, défenseurs et attaquants peuvent être renforcés par les unités qui se trouvent à proximité. Le jet d'un dé modifié par la valeur du général dont on veut ramener les troupes dans la bataille, détermine si ces troupes n'arrivent pas trop tard. A la fin de chaque round de combat, les deux joueurs décident s'ils retirent ou non leurs troupes hors du champ de bataille. Cette possiblité de retraite permet aux joueurs de ne disputer de grande bataille que s'ils estiment leurs positions menacées.

Après que les unités de l'adversaire aient battu en retraite, l'attaquant peut occuper, s'il le désire, la case évacuée par le défenseur. Les effets du combat sont déterminés suivant le traditionnel rapport de force ainsi que par le jet de deux dés. Ce jet est ensuite modifié suivant le moral des troupes en présence et par l'existence dans la case attaquée, de fortifications ou de travaux de campagne ainsi que par la présence des généraux.

Le moral

Les résultats de combat vont de la simple perte d'unités à la démoralisation avec pertes des forces de l'un des joueurs. Les unités démoralisées, à la fin d'un round de combat, doivent obligatoirement battre en retraite. Les unités françaises, russes, anglaises ont un moral de deux, les forces espagnoles, autrichiennes, prussiennes, un moral de un ; les unités de milices, de partisans, de Landwhers de Cosaques, un moral de zéro, sauf s'ils défendent une ville que l'adversaire essaie de prendre d'assaut. Enfin, toutes les unités de la Garde ont un moral de trois. A chaque combat, les forces participantes, sont supposées avoir le moral du plus gros contingent de troupes qui les composent. La différence entre le moral de l'attaquant et celui du défenseur permet aussi de modifier le résultat du jet des deux dés.

Assaut-Siège

La procédure utilisée pour obtenir les effets de l'assaut donné à une ville, reste la même, avec ces deux exceptions : le défenseur est doublé, et aucune modification n'est effectuée à cause du terrain propre à l'hexagone, ou, à cause de retranchement. Chaque joueur peut disputer une bataille rangée et lancer un assaut contre une ville durant la même phase. Il peut par exemple, disputer une bataille rangée contre les forces extérieures de la ville puis attaquer la ville elle-même. L'attaquant peut aussi préférer la méthode du siège ; dans ce cas, il doit avancer et maintenir dans l'hexagone de ville concerné, un nombre de points de combat au moins égal à celui qui se trouve à l'intérieur. Il peut ensuite durant chaque tour, essayer de demander la capitulation de la ville. Les effets de cette demande sont là aussi déterminés par le jet d'un dé. Si le résultat obtenu est égal ou inférieur au nombre de tours de siège, la ville capitule et les troupes qui s'y trouvaient sont prisonnières, (dans le scénario de la campagne), ou sont purement et simplement retirées du jeu (pour les autres scénarios).

Le ravitaillement

Le ravitaillement joue un grand rôle durant le cours de la partie, surtout concernant l'usure des troupes, le mouvement, et le combat. Les unités qui ne sont pas ravitaillées sont plus sensibles aux effets de l'usure et éprouveront plus de difficultés à effectuer des marches forcées ; enfin elles ne peuvent effectuer d'attaques par débordement. Les effets du manque de ravitaillement en cours de combat, sont tout aussi pervers, les potentiels de combat des unités attaquantes non ravitaillées étant divisés par deux. Les unités sont ravitaillées si elles peuvent tracer une ligne de ravitaillement de trois ou moins, points de mouvement jusqu'à une source de ravitaillement ou jusqu'à une unité déjà ravitaillée. Les sources de ravitaillement sont en général des villes en territoire ami.

Règles optionnelles

Quelques règles optionnelles sont fournies dans le livret, notamment une règle permettant de cacher ses forces du regard ennemi et une autre autorisant le joueur français à faire donner la Garde (avec quelques risques). Mais la plus importante des règles optionnelles reste celle qui fait intervenir le choix des formations de combat. Juste avant un affrontement, les joueurs choisissent la formation qui sera la leur au cours de la bataille. Pour ce faire, ils choisissent un marqueur qui est comparé à celui de l'adversaire. De cette confrontation, résulte une modification au dé lancé pour obtenir le résultat du combat. L'utilisation de ces marqueurs laisse un peu plus de part au hasard, et peut permettre au joueur le plus faible dans un combat, de redresser sa situation in extremis.

Deux autres règles optonnelles, concernent le moral des troupes russes quand elles combattent chez elles, pour l'une, et la seconde permet aux unités démoralisées, de rester sur le champ de bataille mais au prix de pertes supplémentaires.

Quelques conseils...

Avalon Hill a essayé avec *War & Peace* de produire un classique qui ne dépayse pas les joueurs. Il permet d'assimiler facilement le système de jeu, en laisant ainsi le loisir de se concentrer sur les tactiques à employer ou les stratégies à développer. Le grand choix de scénarios permet une grande variation entre les différentes situations ; cependant il a certains principes communs à tous, qu'il faut connaître si l'on désire la victoire.

Les joueurs doivent avant tout disperser leurs forces pour éviter les effets de l'usure, mais ils doivent aussi être capables à tout moment, de les concentrer pour le combat. La taille maximum des empilements ne doit pas dépasser cinq points de combat. Cette limite évite une trop grande usure des forces en campagne et les met à l'abri des débordements. Quelques tactiques passe-partout permettent de respecter ces préceptes.

L'épisode naval

Le scénario de la campagne introduit dans le jeu la guerre maritime. Il existe deux types d'unités navales : les flottes de combat et celles de transport. Toutes les flottes de combat possèdent un potentiel de un et celles de transport sont capables de transiter des points de combat à travers les différentes zones maritimes. Toutes les flottes ont un potentiel de mouvement de quatre points, elles peuvent traverser les zones maritimes ou pénétrer dans les ports en dépensant un point de mouvement. Elles peuvent aussi faire du cabotage, ce qui leur coûte deux points de mouvement à chaque fois qu'elles traversent un hexagone contenant une côte.

A chaque fois qu'un des joueurs déplace l'une de ses flottes, celle-ci peut être interceptée par les navires de son adversaire. Si la manœuvre d'interception est réussie, un combat s'ensuit. Les combats navals sont résolus de la même façon que les combats terrestres. Le dé, jeté pour connaître l'issue d'un combat, est modifié en fonction du moral des flottes et en fonction de la présence ou non de Nelson qui est d'ailleurs le seul amiral du jeu.

Après un premier round de combat naval, le joueur victorieux peut poursuivre les flottes ennemies de façon à les obliger à combattre à nouveau. Si une flotte qui vient d'être battue n'est pas poursuivie, elle peut se réfugier dans le plus proche port ami non soumis à un blocus. Les ports peuvent en effet être bloqués de la même façon que les villes sont assiégées. Les navires se trouvant à l'intérieur d'un port soumis à un blocus, peuvent essayer de s'échapper en forçant le passage, mais en cas d'échec, elles doivent affronter les navires bloquant le port.

Points de production

Dans le scénario de la campagne, les joueurs peuvent produire les unités dont ils ont besoin selon un système de points. L'infanterie coûte un point tout comme les Cosaques, les unités de la Garde ou de cavalerie coûtent deux points alors que les unités de landwher ou de milice et de partisans coûtent un demi-point. Les différents pays reçoivent des points de production venant de certaines villes ne peuvent par exemple, être utilisés que pour produire des unités de landwher.

Des unités navales peuvent être produites mais seuls les Anglais ont le droit de le faire, ceci à raison d'une nouvelle flotte par an ; les autres pays ne peuvent que remplacer leurs pertes. Contrairement aux autres puissances, l'Angleterre peut accumuler des points de production et peut même en prêter à d'autres nations en les transportant jusqu'à un port occupé par les troupes de l'état emprunteur. Cependant, la Grande-Bretagne ne peut fournir un pays en points de production qu'à concurrence de sa production domestique.

A propos des règles sur les points de production, la situation de l'Espagne et du Portugal une fois envahis, constituent une exception intéressante. En effet, toutes les villes de ces deux pays deviennent, une fois envahies, des villes de production. Bien que conjointement le coût de production des différentes unités soit augmenté, cette règle ne facilite pas la conquête de la péninsule ibérique. Une fois toutes les villes de production d'un pays occupées, celui-ci devient neutre pour une période d'un an.

Si une ville de production appartenant à une puissance mineure, est occupée, les unités de cette puissance sont immédiatement retirées du jeu et remplacées par un nombre d'unités identiques mais appartenant à la puissance qui vient de la conquérir.

Napoléon : quelle fin ?

Aucun jeu sur les guerres napoléonniennes ne pourrait être complet sans une règle prévoyant l'abdication de l'Empereur et son exil. Ainsi, si la France est conquise, Napoléon est envoyé à l'Ile d'Elbe avec une escorte d'un point d'infanterie de la Garde. A chaque tour suivant le départ de l'Empereur, celui-ci peut essayer de revenir en France, et s'il réussit, il doit marcher sur Paris. S'il pénètre dans un hexagone contenant des troupes françaises, un dé est lancé pour savoir si l'Empereur est arrêté par les troupes des Bourbons et fusillé. Si cela se produit, la partie reste là et s'achève. Par contre, si Napoléon parvient à rejoindre Paris, la France cesse d'être un pays neutre et la partie recommence.

Lorsque l'Empereur est exilé, les forces alliées doivent quitter le territoire français le plus rapidement possible.

Conclusion

Avalon Hill prétend, avec *War & Peace*, avoir produit un jeu élégant, complet et exact sur le plan historique, il semble que cela soit vrai. Si vous préférez les jeux stratégiques ou si vous êtes intéressé par la période napoléonienne, *War & Peace* est un jeu pour vous. □

Frédéric Armand

Amirauté

Le "réalisme intégral" d'Amirauté (voir l'article de notre confrère *Jeux & Stratégie* nº 22) embrouille certains joueurs ou fait hésiter les amateurs potentiels.

Avec cette nouvelle série d'articles, Jean Ricard balaie les difficultés, éclaircit les coins obscurs, et même, bientôt, vous proposera quelques règles complémentaires "agréées par l'auteur". De plus, il répondra aux questions des joueurs : n'hésitez pas à nous écrire...

Auteur : Paul Bois.
Editeur : Jeux Descartes.

Matériel nécessaire :

— des cartes géographiques du secteur opérationnel que l'on dessine sur des feuilles de papier de couturière (100 × 70) où chaque carreau représente 10, 20 ou 30 kilomètres sur le terrain ;

— une carte tactique : une feuille de contreplaqué peinte en bleu mer où seront tracés des carrés de 5 cm de côté. La longueur d'un carreau représentant au choix soit 1 km, soit 500 mètres en mer.

Les navires : Personnellement j'utilise des navires en métal au 1/3.000 ce qui donne un réalisme saisissant aux engagements joués. Ces bâtiments de guerre, ou de commerce, distribués par une firme britannique présentent des silhouettes très acceptables, même pour les amateurs les plus exigeants.

Vous pouvez aussi, bien sûr, utiliser des modèles découpés dans du carton ou fabriqués dans du contreplaqué.

Les accessoires : Des pions de Loto de 1 à 100 (ou dés de %). Une bonne douzaine de dés ordinaires. Une règle graduée.

Le livret de règles : que vous vous procurerez dans tous les magasins spécialisés dans la diffusion des jeux de rôles.

Complexité : Les règles sont simples, des débutants peuvent très bien participer au déroulement d'une bataille importante. A titre d'exemple, en juillet 83, des joueurs de D & D pratiquant pour la première fois ont vaincu des wargamers chevronnés du Para-bellum club de Toulon, dans un jeu d'une durée de 10 demi-journées.

Alors me direz-vous, qu'est-ce qui vous séduit dans ce jeu ?

Tout, absolument tout. D'abord ce jeu, comme l'a écrit *Michel Brassinne*, c'est le réalisme intégral. Tout y est pris en compte : la vitesse des navires, leur armement, leur blindage, la météo avec tout ce qui en découle : l'état de la mer, la couverture et le plafond nuageux, la force du vent, etc.

Et puis, il y a l'état d'esprit de l'auteur ; en effet il n'impose rien. Il conseille, il aide, il guide. Son livret n'est-il pas intitulé *Amirauté* ou *propositions pour des jeux* de guerre navale ?

Car effectivement, *Amirauté* n'est pas un jeu dont on se lasse au bout de quelques temps, qu'au bout de dix ou douze parties on connaît à fond et qui se voit remisé sur un coin d'étagère. C'est une suite de règles conçues pour jouer *tous les jeux de guerre navale.* Des règles que vous pouvez améliorer au fur et à mesure que des situations nouvelles apparaissent en cours de jeu.

Lorsque je demande à *Paul Bois* son avis sur une proposition en vue d'améliorer une partie des règles qu'il a établies, son visage s'épanouit. Il est heureux que l'on suive **l'esprit d'Amirauté** ; car c'est cela qu'il a voulu réussir : **donner aux joueurs une base solide constituée par un ensemble de règles simples, renforcées par l'utilisation de tableaux** qui sont tout simplement des tables de calcul préétablies, le tout formant un ensemble cohérent, un outil de jeu incomparable. Mais, et c'est là l'essentiel, tout ceci étant *perfectible.*

Modalités pratiques de jeu

Chaque camp dispose d'une carte identique et fait manœuvrer en secret l'ensemble de ses forces navales et aériennes. Le joueur trace la route de ses formations après qu'il ait indiqué à l'arbitre la vitesse des navires et celle des avions. Le rôle de l'arbitre, troisième personnage du jeu, est ici aussi important que celui du Maître de Jeu dans les jeux de rôle. En effet non seulement il préside à l'application des règles, mais il coordonne l'action en décidant de la durée fictive des séquences de temps. De plus, son action qui permet le secret du jeu, apporte un intérêt incomparable dans le déroulement de celui-ci. (Nous traiterons d'ailleurs en détails, du rôle de l'arbitre dans un prochain article).

Dès que l'arbitre constate qu'un groupe naval croise à portée de vue (ou de radar) la route de la force adverse, il avertit les deux camps.

Le combat tactique

A ce moment, les deux joueurs positionnent les figurines formant leur groupe naval respectif sur la carte tactique (voir matériel nécessaire). Sur cette carte, les séquences de jeu sont obligatoirement de 5 minutes en temps fictif. Un navire filant à 33 nœuds parcourt 5 km en 5 minutes, il se déplace donc de 5 carreaux par phase de mouvement.

Parlons figurines !

Elles sont, à mon avis, indispensables car elles impriment au jeu ce sentiment du "réel" qu'affectionnent particulièrement ceux qui pratiquent *Amirauté.*

Dans un article paru dans le nº 22 de *Jeux & Stratégie, Michel Brassinne* écrit :

"Beaucoup d'amateurs n'ont ni le temps, ni le goût, ni les finances nécessaires à l'achat et à la décoration de somptueuses figurines en plomb-étain représentant cuirassés et porte-avions".

Personnellement, je n'ai pas perdu beaucoup de temps pour peindre mes navires, En une soirée j'ai peint la totalité des flottes japonaises et américaines (et pourtant cela représente bien environ 80 bâtiments). J'ai tout simplement peint tous les navires japonais en vert foncé et les américains en gris. Ce qui me donne toute satisfaction n'étant pas un fanatique de la décoration des figurines.

Question finances, on peut s'arranger. Avec un peu d'astuce le problème sera résolu à moindres frais. Il existe, en effet, plusieurs solutions permettant de limiter la dépense. Soit chaque camp n'achète que les navires du pays de son choix. Soit vous n'achetez que les figurines absolument indispensables et polyvalentes. C'est-à-dire acquérir des navires qui seront employés dans le plus grand nombre de thèmes de jeux utilisés.

Prenons par exemple un joueur d'*Amirauté* décidé à commander les figurines des navires allemands de la deuxième guerre mondiale. Il pourra commander :

4 cuirassés (*Bismarck, Ad. Scheer, Scharnhorst, Gneisenau*).
1 croiseur (*Hipper*).
10 destroyers (type *Maas* ou *Narvik*).

Il faut souligner que les destroyers vendus par pochettes de 2 unités ne représentent donc que l'achat de 5 pochettes. C'est donc au total 10 pochettes que notre joueur devra acquérir. Soit une dépense d'environ 150 F.

Il est bon aussi de préciser que les destroyers peuvent servir dans des jeux concernant les forces italiennes ou japonaises ; rien ne ressemblant plus à un destroyer (surtout à cette échelle) qu'un autre destroyer.

Pour les gros bâtiments, le *Bismarck* s'identifie au *Tirpitz*. L'*Admiral Scheer* au *Lutzow* et au *Graf von Spee*, le *Hipper* au *Blücher* ou au *Prinz Eugen*.

DÉROULEMENT DU JEU :
— Pour un combat naval

1° Les joueurs déplacent leurs navires.

2° Le parti A fait tirer son artillerie et éventuellement lâche ses torpilles.

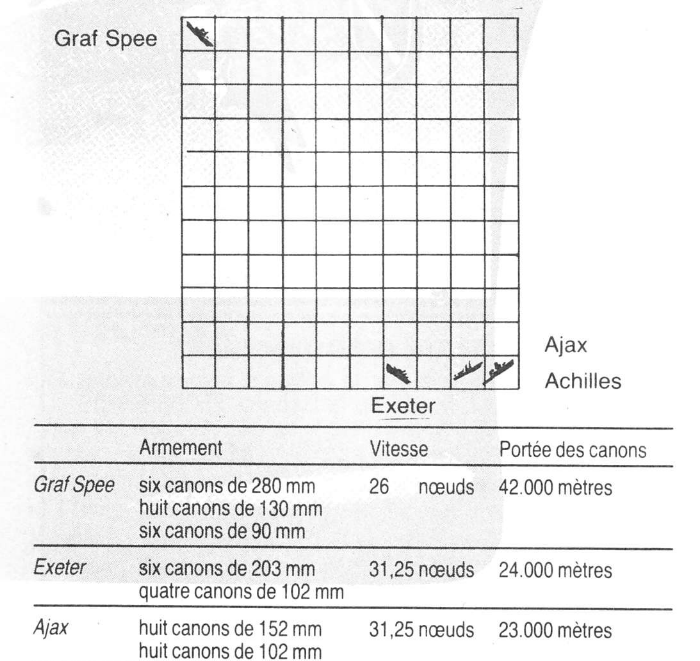
3° L'arbitre évalue les résultats des coups au but sur les bateaux de B. Les navires atteints sont immédiatement diminués en artillerie et vitesse, proportionnellement aux dommages enregistrés.

4° Le parti B tire à son tour et envoie ses torpilles s'il y a lieu.
5° L'arbitre procède comme ci-dessus (3°).

Voici l'exemple le plus simple à jouer :

La bataille du Rio de la Plata du 13 décembre 1939, entre un cuirassé de poche allemand et trois croiseurs britanniques.

Placement historique des navires (en début de partie) :



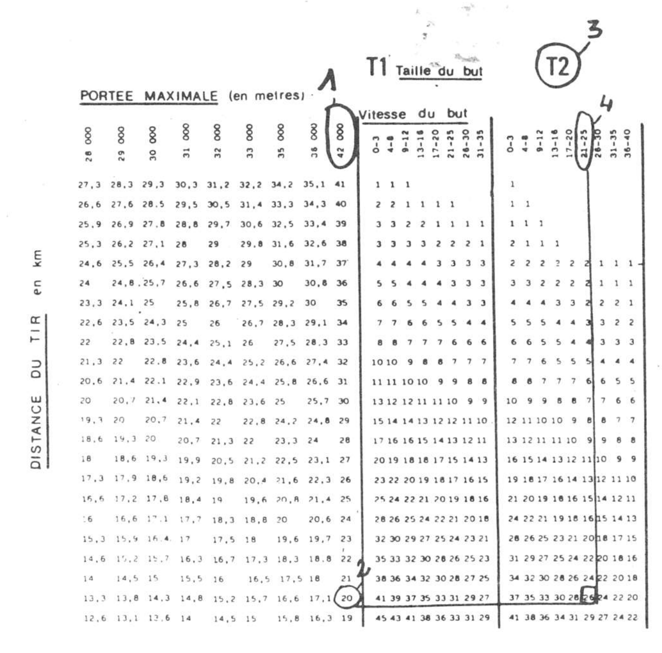
	Armement	Vitesse	Portée des canons
Graf Spee	six canons de 280 mm huit canons de 130 mm six canons de 90 mm	26 nœuds	42.000 mètres
Exeter	six canons de 203 mm quatre canons de 102 mm	31,25 nœuds	24.000 mètres
Ajax	huit canons de 152 mm huit canons de 102 mm	31,25 nœuds	23.000 mètres
Achilles	huit canons de 152 mm quatre canons de 102 mm	31,25 nœuds	23.000 mètres

Le cuirassé allemand dont l'artillerie est de portée supérieure à celle des croiseurs anglais ouvre le feu en premier. Il annonce :

"6 h 30, à 20.000 m le *Graf von Spee* tire avec 6 × 280. Objectif : *Exeter*".

L'arbitre à l'aide de l'annexe n° 7 détermine le % de chance de tir au but.

ANNEXE 7 **IMPACTS ARTILLERIE (Détails)**



PORTEE MAXIMALE (en metres) — DISTANCE DU TIR en km									T1 Taille du but — Vitesse du but								T2								
28 000	29 000	30 000	31 000	32 000	33 000	35 000	36 000	42 000	0-3	4-8	9-12	13-16	17-20	21-25	26-30	31-35	0-3	4-8	9-12	13-16	17-20	21-25	26-30	31-35	36-40
27,3	28,3	29,3	30,3	31,2	32,2	34,2	35,1	41	1	1	1						1								
26,6	27,6	28.5	29,5	30,5	31,4	33,3	34,3	40	2	2	1	1	1	1			1	1							
25,9	26,9	27,8	28,8	29,7	30,6	32,5	33,4	39	3	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1						
25,3	26,2	27,1	28	29	29,8	31,6	32,6	38	3	3	3	3	2	2	2	1	2	1	1	1					
24,6	25,5	26,4	27,3	28,2	29	30,8	31,7	37	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1
24	24,8	25,7	26,6	27,5	28,3	30	30,8	36	5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1
23,3	24,1	25	25,8	26,7	27,5	29,2	30	35	6	6	5	5	4	4	3	3	4	4	4	3	3	2	2	2	1
22,6	23,5	24,3	25	26	26,7	28,3	29,1	34	7	7	6	6	5	5	4	4	5	5	5	4	4	3	3	2	2
22	22,8	23.5	24,4	25,1	26	27,5	28.3	33	8	8	7	7	7	6	6	6	6	6	5	5	4	4	3	3	3
21,3	22	22.8	23,6	24,4	25,2	26,6	27,4	32	10	10	9	8	8	7	7	7	7	7	6	5	5	5	4	4	4
20,6	21,4	22.1	22,9	23,6	24,4	25,8	26,6	31	11	11	10	10	9	9	8	8	8	8	7	7	7	6	6	5	5
20	20,7	21,4	22,1	22,8	23,6	25	25,7	30	13	12	12	11	11	10	9	9	10	9	9	8	8	7	7	6	6
19,3	20	20,7	21,4	22	22,8	24,2	24,8	29	15	14	14	13	12	12	11	10	12	11	10	10	9	8	8	7	7
18,6	19,3	20	20,7	21,3	22	23,3	24	28	17	16	16	15	14	13	12	11	13	12	11	11	10	9	9	8	8
18	18,6	19,3	19,9	20,5	21,2	22,5	23,1	27	20	19	18	18	17	15	14	13	16	15	14	13	12	11	10	9	9
17,3	17,9	18,6	19,2	19,8	20,4	21,6	22,3	26	23	22	20	19	18	17	16	15	19	18	17	16	14	13	12	11	10
16,6	17,2	17,8	18,4	19	19,6	20,8	21,4	25	25	24	22	21	20	19	18	16	21	20	19	18	16	15	14	12	11
16	16,6	17.1	17,7	18,3	18,8	20	20,6	24	28	26	25	24	22	21	20	18	24	22	21	19	18	16	15	14	13
15,3	15,9	16.4	17	17,5	18	19,6	19,7	23	32	30	29	27	25	24	23	21	28	26	25	23	21	20	18	17	15
14,6	15,2	15,7	16,3	16,7	17,3	18,3	18,8	22	35	33	32	30	28	26	25	23	31	29	27	25	24	22	20	18	16
14	14,5	15	15,5	16	16,5	17,5	18	21	38	36	34	32	30	28	27	25	34	32	30	28	26	24	22	20	18
13,3	13,8	14.3	14,8	15,2	15,7	16,6	17,1	20	41	39	37	35	33	31	29	27	37	35	33	30	28	26	24	22	20
12,6	13,1	13,6	14	14,5	15	15,8	16,3	19	45	43	41	38	36	33	31	29	41	38	36	34	31	29	27	24	22

Il repère la colonne correspondant à la portée des canons de 280, soit 42.000 m. Puis dans cette colonne, il repère la distance de tir. L'*Exeter* est un croiseur de T2 (taille 2) dont la vitesse est à ce moment de 25 nœuds. Le % de chance est donc de 26 %.

L'arbitre sort un pion loto (pion n° 18) et annonce :

"Salve au but, objectif atteint." Il tire un autre pion loto qui détermine le nombre d'obus portants dans la salve tirée touchante.

Soit le pion tiré portant le n° 70, le tableau de l'annexe n° 9 indique que 5 obus ont touché.

ANNEXE 9

TABLEAU du nombre de COUPS PORTANTS
dans la salve tirée et touchante

(b) \ (a)	6	7	8	9	11	12	13	14	15	(a) / (b)
1	1-17	1-14	1-12	1-11	1-9	1-8	1-8	1-7	1-7	1
2	18-33	15-29	13-25	12-22	10-18	9-17	9-15	8-14	8-13	2
3	34-50	30-43	26-37	23-33	19-27	18-25	16-23	15-21	14-20	3
4	51-67	44-57	38-50	34-44	28-35	26-33	24-31	22-29	21-27	4
5	68-83	58-71	51-67	45-55	37-45	34-42	32-38	30-36	28-33	5
6	84-100	72-86	63-75	56-66	46-55	43-50	39-46	37-43	34-40	6
7		87-100	76-87	67-77	56-64	51-58	47-54	44-50	41-47	7
8			88-100	78-88	65-73	59-67	55-62	51-57	48-53	8
9				89-100	74-82	68-75	63-69	58-64	54-60	9
10					83-91	76-83	70-77	65-71	61-67	10
11					92-100	84-92	78-85	72-79	68-73	11
12					(c)	93-100	86-92	80-86	74-80	12
13							93-100	87-93	81-87	13
14								94-100	88-93	14
15									94-100	15

(a) : Nbre de pieces tirant dans la salve
(b) : Nbre de coups touchants
(c) : N° de loto tire

Evaluation des dommages subis :

Cinq obus ayant touché, l'arbitre lance 5 dés qui donnent respectivement : 2 - 3 - 3 - 4 - 5.

En consultant l'annexe 10 on détermine l'ensemble des dégâts soit : 8 points d'agression.

ANNEXE 10 — POINTS D'AGRESSION

C.	457	406	406 380	380		356	356	330 340	320	305	305	280	240		203	194 203	155 164	150 152		140 138	132	130 127	120	114	100 105	88 90	75 76
P	1500	1200	900	800		700	500	540	525	515	385	315	220		150	110	52 60	50		40	37	23 32	19 22	25	13 16	9 10	6 7
1	25	22	20	17		15	12	13	12	12	8	7	4		3	2,25	1,25	1		1	1	0,75	0,75		0,50		0,25
2	13	11	10	8		7	6	6,25	6	6	4	3,25	2,25		1,75	1,5	0,75	0,75		0,5	0,5	0,5	0,25		0,25		0,15
3	8	6,5	6	5		4	3,5	3,75	3,5	3,5	2,25	1,5	1,25		1	1	0,75	0,75		0,5	0,25	0,25	0,25		0,15		0,05
4	6	5	4	3		2,75	2,5	2,5	2,5	2,5	1,75	1,25	0,75		0,5	0,5	0,25	0,25		0,25	0,25	0,15	0,15		0,05		0,05
5	3	2,5	2	1,5		1,25	1	1	0,75	0,75	0,5	0,5	0,5		0,25	0,25	0,15	0,15		0,15	0,15	0,15	0,15		0,05		0,02
6	1,5	1,25	1	0,75		0,75	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,25	0,25		0,15	0,15	0,15	0,15		0,15	0,15	0,15	0,15		0,02		0,02
T	56,5	48,25	43	35,25		30,75	25,5	27	25,25	25,25	17	13,75	9		6,65	5,65	3,3	3,05		2,55	2,3	1,95	1,7		1,02		0,54

T.	400	450		533	533	533	550	550	610			
P	100	200		250	350	500	300	400	500			
1	10	18		20	28	40	24	32	40			
2	9	16		18	25	36	22	29	36			
3	8	14		15	21	30	16	24	30			
4	6	9		10	14	20	12	16	20			
5	4	7		7.5	11	15	8	12	15			
6	0.25	0.75		1	1.5	2	1	1.5	2			
T	37.25	63.75		71.5	100.5	143	83	114.5	143			

C. : Calibre
T. : Torpille
B. : Bombe
P : Poids

B.	50	100	250	500	750	1000		
1	0.5	1	2	4	6	8		
2	0.5	1	1.5	3	4	6		
3	0.25	0.5	0.75	1.5	2	3		
4	0.25	0.5	0.75	1.5	1.75	2.5		
5	0.15	0.25	0.5	1	1.5	2		
6	0.05	0.15	0.25	0.25	0.5	0.5		
T	1.7	3.4	5.75	11.25	15.75	22		

Evaluation des dégâts :

L'*Exeter* est un croiseur valant 22 points, ayant subi 8 points de dégâts.

L'arbitre informe les joueurs, ou le joueur du camp britannique que son artillerie a perdu :

2 pièces de 203 (sur 6)
2 canons de DCA (sur 6)
2 tubes Torp. (sur 6).

D'autre part, sa vitesse est réduite à 20 nœuds (alors qu'elle était de 32).

Par contre le joueur du camp allemand n'est pas informé de l'étendue des avaries subies par l'*Exeter.* Il les constate simplement par la suite en observant la vitesse réduite et la diminution de l'intensité du tir de son adversaire.

Dans un prochain article nous traiterons toutes les questions se rapportant à l'aviation.

Ayant joué plusieurs campagnes du Pacifique nous avons jugé nécessaire d'apporter un complément aux règles figurant dans *Amirauté.* Il est évident que, dès que sont abordés ces théâtres d'opérations, le rôle de l'aviation devient primordial. D'où nécessité de construire des règles simples, facilement assimilables, mais complètes, permettant aux wargamers d'utiliser au maximum les ressources apportées par le facteur aérien.

Histoire de vous garder en haleine, voici encore quelques têtes de chapitres que nous traiterons dans les numéros à venir :

— Comment tracer sa route ?
— Comment se positionner dans un combat naval ?
— Les sous-marins et leurs torpilles.
— L'éclairage du groupe naval.
— La technique de "l'écran" aérien/naval.
— Comment se constituer à moindre frais des escadres anglaises, américaines, japonaises et italiennes.

Bien sûr, nous répondrons aux questions et problèmes que vous rencontrerez en cours de partie. Pour cela, adressez votre courrier à Casus Belli, rubrique Amirauté, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

Jean Ricard.



Squad Leader

La cavalerie

Le cheval, héritier d'une importante tradition militaire, était le reflet d'une armée du passé. Pourtant, il prit une part active sur tous les théâtres d'opération de la seconde guerre mondiale. Les grandes unités de cavalerie telles qu'on a pu les voir en action en Pologne disparurent assez rapidement (sauf en U.R.S.S.) pour laisser place aux divisions motorisées. Cependant, le cheval ne fut pas pour autant évincé de la vie militaire et servit intensément comme animal de bât ; il suffit, pour s'en persuader, de rappeler que plus de 50 % de l'artillerie allemande en Normandie était hippomobile.

La cavalerie est très rarement présente dans le système *SL* puisque seule la gamette *Cross of Iron* la représente avec les scénarii 17, 19 et 20. De même le cheval comme animal de bât n'est simulé que dans deux scénarii : le 23 de *Crescendo of Doom* et dans les *Rogues scenarios* R. 212.

LA CAVALERIE

A) Mouvement

• Comment monter à cheval

Seule une unité de cavalerie peut monter à cheval (92.11). Elle dépense 2 PM + terrain pour monter (le pion est alors posé sur celui représentant le cheval (92.3)), et 2 PM supplémentaires si elle charge de l'équipement sur le cheval (92.4). Un cheval peut transporter un groupe + 1 leader + 8 points de port, mais il perd 1 point de mouvement par point de port dépassant 3 PP. (92.4).

• Le mouvement

Les chevaux se déplacent globalement de la même manière que l'infanterie avec cependant quelques différences. Ils dépensent 4 PM dans les bois ; ne bénéficient pas du bonus mouvement sur les routes ; ne peuvent ni pénétrer dans des trous d'hommes ni dans un bâtiment (92.1). Par contre, ils peuvent utiliser le mouvement de contournement (106).

Notez qu'il est possible de capturer des chevaux mais les unités ennemies ne pourront les utiliser que comme animaux de bât (92.13).

La capacité de mouvement normale est de 12 PM. Accrue pendant la charge (18 PM), elle est ramenée à 6 PM le tour suivant la charge, mais aussi quand une unité de cavalerie monte à cheval et fait mouvement avec lui pendant la même phase de mouvement (92.31).

Les cavaliers peuvent traverser un hex occupé par l'ennemi, mais ils ne peuvent jamais s'y maintenir et doivent quitter l'hex (92.52).

• Descendre de cheval

Une unité d'infanterie ne dépense pas de PM pour descendre de cheval, mais elle ne pourra plus faire mouvement pour le reste de la phase de mouvement ; elle reste dans l'hex occupé par le cheval (92.1).

• Les unités de cavalerie peuvent bouger d'un hex pendant *l'advance phase.*

B) Combat

• Une unité de cavalerie est toujours visible dans un champ de blé (l'ennemi ne tire pas au jugé) mais le DRM reste quand même 0 (92.51).

• Tir défensif contre l'unité de cavalerie

Les tirs contre la cavalerie sont conduits immédiatement et non pendant la phase de tir défensif (sauf si l'unité de cavalerie s'est arrêtée dans la ligne de vue d'un adversaire (92.5). L'unité de cavalerie est toujours pénalisée par un DRM − 1 aux dés, cumulable avec les autres DRM. Ainsi, une unité de cavalerie qui fait mouvement en terrain découvert est pénalisée par − 3 si l'ennemi ouvre le feu (92.7). Si toutes les unités de cavalerie sont découragées comme résultat d'un tir ennemi, le cheval est retiré du jeu (92.72). Si un tir sur un cheval non monté a pour résultat une vérification du moral ou KIA, le pion est retiré du jeu (92.73).

Si une unité d'infanterie risque d'être débordée par une unité de cavalerie en train de charger, elle peut attendre le dernier moment et tirer à bout portant, mais en passant avec succès une vérification du moral

au préalable. L'échec de la vérification ne provoque pas le découragement de l'unité mais lui interdit de tirer (92.86).

• Les unités de cavalerie ne tirent qu'à demi-puissance (sauf pendant la charge). Elles ne peuvent jamais utiliser d'armes de soutien (92.6).

• **La charge**

Elle a lieu pendant la phase de mouvement (c'est une sorte de débordement), dans n'importe quel hex de terrain découvert y compris les trous d'hommes, les trous d'obus, les champs de blé ou même les hexs occupés par des épaves (92.81). L'objectif ne peut pas être un engin blindé (92.81). Mais une unité de cavalerie peut attaquer une unité d'infanterie sur, ou à côté d'un engin blindé, en ayant passé une vérification du moral M (Q et A 92.81 p. 70). L'échec de la vérification ne décourage pas l'unité mais lui interdit d'entrer dans l'hex occupé par l'engin blindé ennemi.

La charge ne peut pas être effectuée par des unités qui viennent juste de monter à cheval ou qui vont en descendre pendant cette phase de mouvement. La charge est aussi impossible pour les unités de cavalerie qui transportent de l'équipement (92.82). La charge s'effectue de la manière suivante :

L'unité de cavalerie qui charge ne doit plus changer son champ de couverture 4 hexs avant l'impact, elle doit aller en ligne droite sur cette distance. Ces 4 hexs ne doivent contenir ni bois ni ravine (92.84). La puisance de feu de l'unité qui charge est doublée (sauf dans les champs de blé), et obtient un bonus de – 2 aux dés (92.88). Le DRM du leader s'applique au combat (Q et A 92.87 p. 70). Le nombre de charges est illimité (en fait 14 maximum). L'unité de cavalerie ne peut pas attaquer deux fois le même hex pendant la même phase de mouvement (92.85).

A la fin de la phase de mouvement, le pion cheval est retourné pour montrer sa face 6 MP, capacité de mouvement autorisée pour le prochain tour de jeu ami. Au tour suivant, la capacité de mouvement revient à la normale et l'unité pourra à nouveau charger (92.89).

C) Tactiques

• Les unités de cavalerie sont des unités rapides ; un groupe, adjacent à un cheval, peut le monter, parcourir une distance égale à 6 points de mouvement et descendre de sa monture, pendant la même phase de mouvement. L'utilisation de ces unités est donc très souple et intéressante si on est obligé de tenir un front large avec peu d'hommes. On concentre les cavaliers au milieu de la carte et il est toujours possible d'aller soutenir un flanc. De plus, les chevaux peuvent transporter un poids très important en armes de soutien et équipement (8 PP), ce qui est loin d'être négligeable.

• Ce sont cependant des unités vulnérables, du fait de leur taille, car elles offrent des cibles intéressantes à l'adversaire d'où le DRM – 1 cumulable. Il est indispensable de ne pas s'exposer pendant les mouvements et il est surtout préférable de se déployer au maximum, un coup heureux de l'adversaire pouvant anéantir vos Zorros ! Souvenez-vous que le mouvement des cavaliers en terrain découvert est pénalisé par – 3...

• Mais ce sont tout de même des unités très efficaces. Elles interdisent pratiquement le mouvement des unités adverses en terrain découvert sous peine de charges réellement meurtrières (puissance de feu doublée et DRM – 2). Je conseille une attaque massive de cavalerie, plutôt que d'engager quelques groupes isolés, et uniquement quand ça vaut le coup. Les premières unités déclencheront les tirs défensifs laissant le champ libre aux vagues suivantes pour massacrer les téméraires même accompagnés de blindés.

LES TRANSPORTS HIPPOMOBILES

A) Mouvement

• Les transports hippomobiles font mouvement de la même manière que la cavalerie mais ils ne peuvent traverser ni les murs ni les haies et ils dépensent tous leurs points de mouvement pour entrer dans un bois (108.35).

• Ces unités ne peuvent pas entrer dans un hex occupé par l'ennemi (108.22).

• Ces transports peuvent tirer des canons, mais dans ce cas ne peuvent plus transporter ni groupes ni autres armes de soutien (108.32).

B) Combat

• Le tir contre les unités hippomobiles est conduit immédiatement, plutôt qu'à la phase de tir défensif (108.26). Ces véhicules n'offrent aucune protection à l'infanterie (108.23). Le DRM – 2 pour mouvement en terrain déouvert ne s'applique pas au véhicule ni à ses passagers, mais le DRM – 1 pour la cavalerie pénalise toujours ces unités (108.243).

• Il existe un résultat de combat spécifique à ce genre de véhicule : si le résultat est KIA, le véhicule hippomobile est détruit et il faut lancer les dés pour le sauvetage des passagers (108.24). Si le résultat est une vérification du moral, on vérifie le "moral" du véhicule (toujours 7). Si le véhicule échoue, il perd 2 points de mouvement par niveaux excédant le chiffre maximum exigé pour ne pas être découragé.

Exemple : Moral 7, un MC 1 est demandé, dés 8, le chiffre obtenu dépasse de 2 points le maximum admis pour ne pas être découragé ; le véhicule perd 4 points de mouvement (108.241).

Il est possible qu'un véhicule obtienne à nouveau pleine capacité de mouvement si deux véhicules hippomobiles passent un tour entier sur le même hex. A la fin de ce tour de jeu, l'un des véhicules disposera de toute sa capacité de mouvement et l'autre sera retiré du jeu (108.242). □

Pierre Stutin

Boîte à réponses...

Mises au point et réponses aux questions

1. — A quel moment peut-on tirer sur une unité pendant la phase de tir défensif ?

La règle 16.4 affirme qu'on ne peut tirer sur une unité qui vient de bouger pendant la phase de mouvement précédente, que sur le premier hex et suivant où l'unité a dépensé au moins 1 PM. Donc, on ne peut jamais tirer sur l'hex dans lequel l'unité débute sa phase de mouvement.

2. — Le moral de désespoir (DM), une des règles les plus controversées du système, que de nombreux joueurs refusent d'appliquer correctement. Que dit la règle (14.6) ?

"Toute unité *découragée,* qui effectue une tentative d'encouragement et qui a fait l'objet d'un tir de 1 facteur de puissance de feu ou plus (quel que soit le résultat du combat) juste avant cette phase d'encouragement, doit faire cette tentative en moral de désespoir. Le moral de désespoir est de 4 points inférieur au moral normal.

Exemple : une unité avec un moral de 9, devra vérifier son moral de désespoir en lançant un 5 ou moins pour être découragée".

Le texte anglais est peu clair et ouvre la voie à des interprétations divergentes. Tout ce que l'on peut déduire de ce texte, c'est qu'il faut apposer un pion DM sur une unité découragée qui fait l'objet d'un tir.

Mais, une unité qui vient d'être découragée est-elle immédiatement "DM" ? C'est ici que la pierre achoppe ; les uns affirment que oui, d'autres jurent que non. Or, la réponse est donnée dans la règle de base dans *Question and Answer* (14.6 p. 23) que nous traduisons :

"— Le moral de désespoir s'applique-t-il au tir qui a provoqué le découragement de l'unité ?

— *Oui* si l'unité a été découragée pendant la phase précédent cette phase d'encouragement."

Nous pensons avoir levé toute ambiguïté. Il faut donc placer un pion DM sur toute unité qui vient d'être découragée ; il sera retiré à la phase d'encouragement suivante. (Notez que cette règle ne s'applique pas aux groupes et demi-groupes US).

Rectificatif pour le scénario C.B. 9

N ➤



Culm, 3 septembre 1939. Depuis deux jours, les unités rapides allemandes foncent en territoire polonais, sans qu'apparemment rien ne puisse les arrêter. Heinz Guderian, qui commande un corps d'armée, a pour mission de passer la Vistule à Culm ; hier, il a été attaqué par des éléments d'une brigade polonaise de cavalerie, pratiquement anéantie mais qui avait fait subir de lourdes pertes à l'infanterie allemande. Aujourd'hui, il faut passer coûte que coûte...

configuration :

N

4		14 F
		2

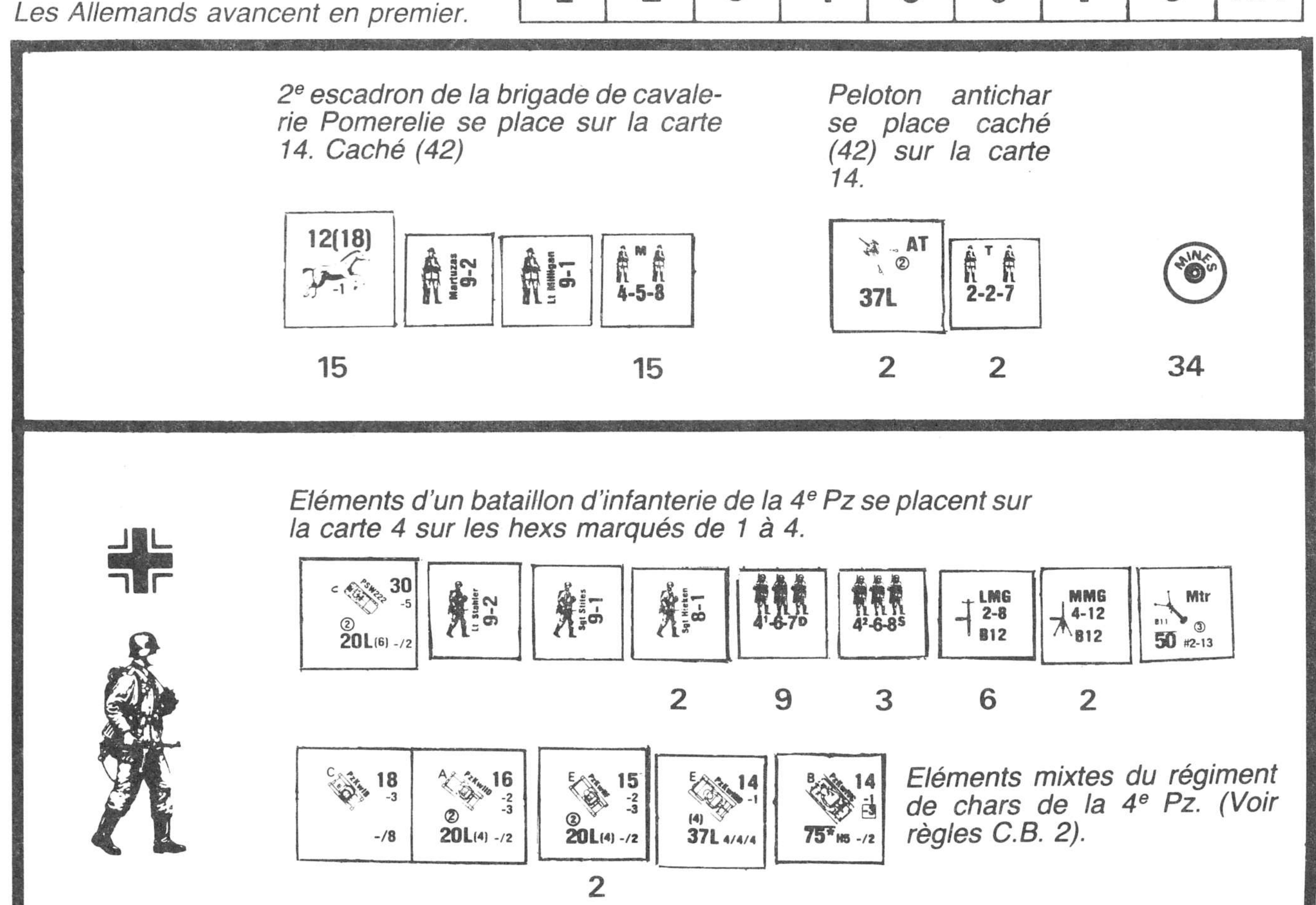
Conditions de victoire : Les Allemands gagnent s'ils réussissent à sortir 16 groupes par le Sud de la carte (un engin blindé avec son armement en état de marche compte pour deux groupes). Sinon, les Polonais gagnent.

Tours

Les Polonais se placent en premier.

Les Allemands avancent en premier.

1	2	3	4	5	6	7	8	fin



Règles spéciales :

C.B. 12-1 : Placer le cache F sur la carte 14.

C.B. 12-2 : A chaque "Rally Phase" allemande, le joueur allemand lance un dé.

Entre 1 et 4, le nombre de chars indiqué par le dé peut entrer ce tour.

5 : rien.

6 : 1 char est tiré au sort ; il est éliminé du jeu.

Epilogue : Le chef du bataillon allemand tenta une manœuvre tournante en attaquant par le Nord. Mais sans appui ni de l'aviation ni des chars, occupés ailleurs, ils essuyèrent une terrible charge de cavalerie qui décima le tiers du détachement. Les Polonais se retirèrent dans les bois environnants dès que les premiers chars apparurent, les laissant approcher. A ce moment, deux Pz II volèrent en éclats simultanément, touchés par deux canons de 37 mm. C'en était trop pour le commandant qui ordonna un repli général. Mauvaise journée pour Guderian !



Ace of Aces

Comme promis dans le précédent numéro, voici quelques “tuyaux” et autres subtilités qui concluront efficacement votre apprentissage aérien. Ensuite, seul maître à bord, vous pourrez décoller pour l'aventure... Alors, bonne chasse !

S'il est très simple de jouer à *Ace of Aces*, chacun se rend compte très vite qu'un véritable dilemme se pose lorsqu'il s'agit de choisir sa manœuvre. Ce choix crucial et délicat donne au jeu toute sa saveur car il s'agit, et de maîtriser son appareil, et de piéger l'adversaire plusieurs fois de suite. Comment faire ?

En fait, il faut se poser deux questions :

— où la manœuvre choisie va-t-elle me conduire par rapport à ma position actuelle ?

— que peut faire mon adversaire là où il est ?

Répondre à la première question est simple : il s'agit pour vous d'apprendre comment votre appareil réagit à chaque manœuvre que vous effectuez. La deuxième question se résoudra d'elle même lorsque vous maîtriserez parfaitement les déplacements de votre appareil, aussi bizarre que celui puisse paraître.

L'art de maîtriser ses manœuvres

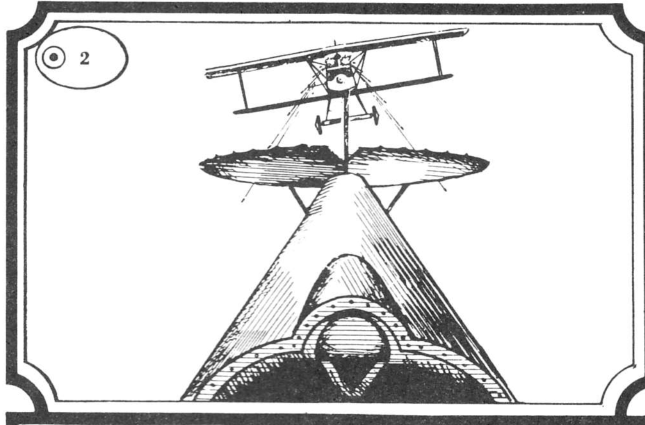
Les explications données dans les règles originales me paraissant insuffisantes pour définir chaque manœuvre, il m'était apparu indispensable de mettre au point un autre système explicatif plus didactique. Si rapidement, un procédé un peu artificiel : le système de renvoi, a été trouvé et a permis de comprendre ce à quoi correspondait chaque manœuvre, il restait à en dresser un tableau simple et pratique. C'est *Michel Subirats* (Club de Jeux de Simulation de Strasbourg) qui a conçu ces petits bijoux de synthèse que sont les *guides de manœuvres.* Ces guides vous permettront de maîtriser votre appareil en peu de temps et avec une facilité insolente et aussi de mettre au point, en quelques coups des tactiques qui feront rapidement de vous un as.

Mais attention : ces guides et le système de renvoi ne doivent pas être utilisés au cours des parties. Proscrivez-en l'usage, même bilatéral sinon le jeu perdra une grande partie de son charme.

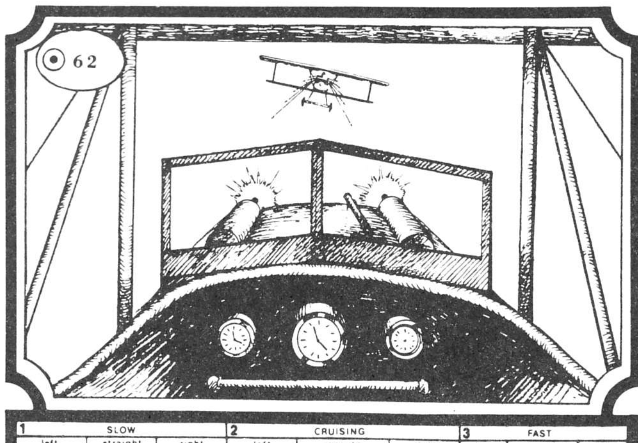
Le système de renvoi

Il s'agit d'une utilisation artificielle du système de jeu : pour voir où vous conduit une manœuvre, vous allez à la page de votre livret dont le numéro figure en dessous de cette manœuvre. Votre appareil se sera déplacé par rapport à l'adversaire qui lui *reste immobile* et vous sert de repère pour apprécier votre déplacement.

Exemple : vous êtes page 2 et vous faites un immelmann et vous vous retrouvez page 62.



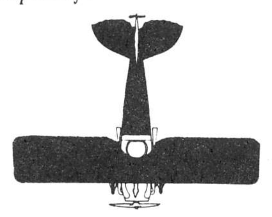
1 SLOW									2 CRUISING									3 FAST				
left			straight			right			left			straight				right			left		straight			right	
95	136	121	2	37	86	97	129	144	85	73	180	96	62	115	117	38	50	148	142	204	116	143	122	123	154
1	3	1	0	0	0	1	3	1	1	3	0	0	4	0	0	1	3	0	1	1	0	1	1	1	1



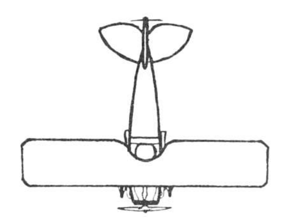
1 SLOW									2 CRUISING										3 FAST						
left			straight			right			left			straight				right			left		straight			right	
[illegible]	9	[illegible]	[illegible]	[illegible]	72	84	31	18	13	8	40	20	2	21	19	26	36	106	14	98	188	213	209	25	108
1	3	1	0	0	0	1	3	1	1	3	0	0	4	0	0	1	3	0	1	1	0	1	1	1	1

Quel changement ! Votre adversaire mitraillait votre queue à bout portant et vous voilà face à lui, à distance moyenne !

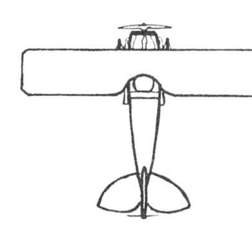
Explicatif :



Votre adversaire qui ne bouge pas.



Votre position page 2



Votre position page 62, après l'immelmann.

Faites évoluer votre appareil, (dans *Handy Rotary* comme dans *Powerhouse*, à partir de la page 2 du livret allemand et de la page 16 du livret allié) en prenant une manœuvre après l'autre à partir de l'une de ces pages et en regardant où la manœuvre vous entraîne par rapport à l'appareil adverse qui est juste devant vous.

Attention : c'est pour des raisons esthétiques que sur certaines vues, l'appareil adverse s'incline : *ceci ne signifie pas un changement de direction correspondant de l'appareil.*

Ce système permet de se familiariser particulièrement avec chaque manœuvre à partir d'une page donnée mais il ne permet pas d'avoir une vue d'ensemble claire sur toutes les manœuvres à partir d'une page ; c'est pourquoi un guide des manœuvres a été ajouté à chaque jeu.

Le guide des manœuvres

Il s'agit de la représentation de chaque manœuvre sur un damier d'hexagones, avec indication de la position de départ (hex. à bords épais), de la position et de l'orientation d'arrivée (hex. contenant un vecteur).

Si l'appareil adverse vous apparaît à courte distance, il se trouve dans l'hexagone voisin ; moyenne distance = un hexagone de distance et grande distance = deux hexagones (ceci grosso modo).

Familiarisez-vous avec l'échelle employée en prenant comme point de départ les mêmes pages que pour le système de renvoi.

Vous ne maîtriserez votre appareil qu'au bout d'un certain nombre de parties. Si vous avez suivi mes conseils concernant l'utilisation du guide des manœuvres, vous aurez appris à analyser correctement la situation dans laquelle vous vous trouvez *en compagnie* de votre adversaire.

Analyse d'une situation

Un combat aérien est un carrousel endiablé dans lequel chacun essaie de se placer en position favorable par rapport à l'adversaire, donc il n'y a jamais de situations acquises et tout peut basculer brutalement d'un tour à l'autre. Analyser la situation permet de déterminer quelles sont les manœuvres à faire et à ne pas faire. Le système de renvoi vous a clairement montré que certaines manœuvres vous mettent à la merci de l'adversaire, que d'autres vous emmènent au diable vauvert et que les dernières vous placent en bonne position.

Dans chaque situation, vous devrez apprécier :

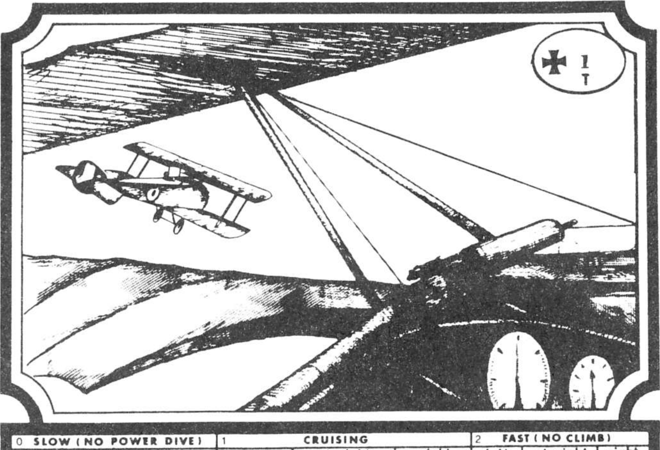
— **la distance qui vous sépare de l'adversaire,**
— **l'orientation de l'adversaire,**
— **comment s'est comporté votre adversaire jusqu'à maintenant** (risque-tout, fonceur, malin, débutant, etc.) **et les risques qu'il peut prendre.**

La distance vous donnera la plage de vitesse dans laquelle vous allez manœuvrer et l'orientation, votre angle d'approche, c'est-à-dire votre manœuvre. Le comportement ainsi que l'état de l'appareil de l'adversaire détermineront les risques à prendre.

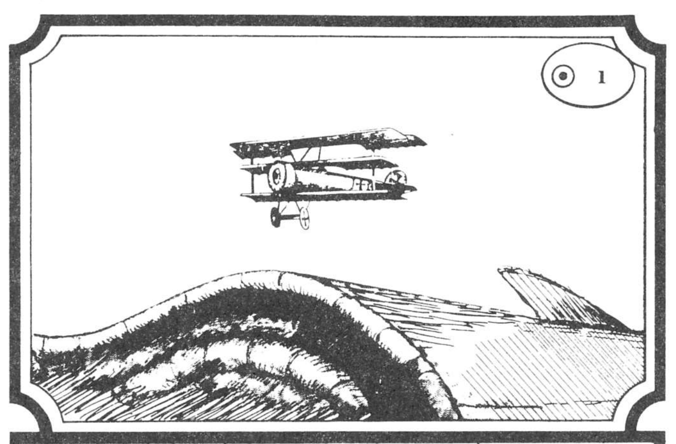
De tout cela émergent des règles d'or qui vous éviteront bien des déboires, (si vous les respectez bien sûr !) :

— **Ne jamais dépasser votre adversaire,**
— **Anticiper pour placer l'adversaire devant vous,**
— **Changer de ligne de vol aussi souvent que possible,**
— **Désorienter l'adversaire en variant les manœuvres.**

Certains d'entre vous pensent que j'enfonce des portes ouvertes mais cet article s'adresse à ceux qui ne connaissent pas encore *Ace of Aces.* Néanmoins, voici pour tous ceux qui jouent régulièrement à *Ace of Aces* un petit problème à résoudre.



Vous êtes le pilote allemand et vous avez déjà encaissé 5,5 points de dégâts depuis le début du duel ; quelle manœuvre allez-vous prendre ?



Vous êtes maintenant le pilote allié. Que faut-il faire pour vous sortir de cette situation ?

Les règles à utiliser sont les règles du jeu d'initiation... □

Jacques Rauer

DR

La bataille du Garigliano

APRÈS l'échec devant Cassino, le général Alexander décide de renforcer son dispositif par 6 divisions et des unités de réserve. L'offensive dans la vallée du Liri, combinée avec les troupes d'Anzio, devrait permettre enfin, d'ouvrir la route de Rome.

La 5e armée, dont fait partie le Corps Expéditionnaire Français, est chargée de l'effort principal, du Liri à la mer Tyrrhénienne. Le C.E.F. s'installe le 25 mars, le 4e D.M.M. prend la tête de pont conquise en janvier et tenue depuis par la 4e D.I. britannique. Le général Juin prend son commandement le 29 mars. Fin avril, avec le débarquement en Italie de la 1re D.I.M., le C.E.F. est au complet. Il comprend quatre divisions, les tabors marocains et la réserve générale.

Après examen des lieux, l'Etat-Major Général suggère le plan suivant :

Rompre le dispositif ennemi là où la surprise peut jouer, le devancer sur sa deuxième position, l'obliger à décrocher et exploiter aussi profondément que possible. C'est donc une opération de rupture et une exploitation en zone montagneuse. Dans ce but, la mission du C.E.F. paraît bien étriquée. Il ne serait employé que dans la phase de rupture, s'effaçant ensuite pour laisser Anglais et Américains courir vers Rome. Cette solution n'est évidemment pas appréciée du général Juin plus pour des raisons tactiques que de prestige.

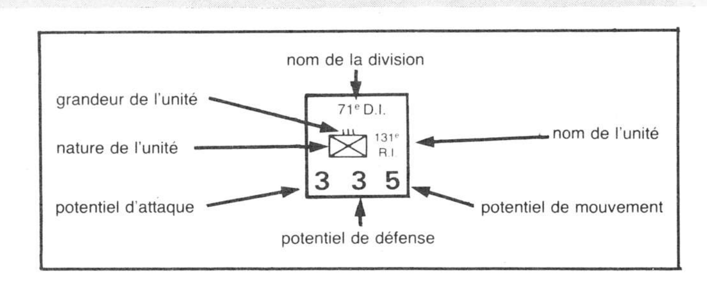
Finalement, après de nombreuses palabres, Alexander finit par céder, considérant malgré tout la manœuvre proposée par Juin très audacieuse. La préparation est difficile. La surprise étant l'élément essentiel, la mise en place du dispositif doit s'effectuer de nuit. Enfin, le jour J arrive, et l'on ne peut s'empêcher de reconnaître l'idée précise et la vision exacte du général Juin sur les événements futurs qui peuvent se résumer par cette petite phrase : "J'ai le sentiment qu'en cette affaire, une fois la rupture obtenue, c'est le C.E.F. qui mènera le train, l'essentiel c'est qu'on le suive".

Le succès du C.E.F. à la bataille du Garigliano permit à l'armée française une réhabilitation définitive qu'elle recherchait depuis la défaite de juin 1940.

LE JEU

La carte représente la région d'Italie où se déroula la bataille du *Garigliano*. Une grille hexagonale est surimprimée pour faciliter le déplacement et la position des unités.

Les pions représentent les unités qui ont participé aux combats du 11 mai en soirée jusqu'au 21 mai. Sur chaque pion sont imprimées différentes indications :



Nature de l'unité :

⊠	infanterie	⊠	infanterie blindée
⊡	artillerie	⊘	reconnaissance blindée
▭	blindé	⊠	anti-chars blindés (chasseur de chars)

Grandeur de l'unité :

II bataillon ou équivalent III régiment

Potentiel d'attaque : force relative d'une unité en attaque.

Potentiel de défense : force relative d'une unité en défense.

Potentiel de mouvement : capacité d'une unité à se déplacer. Les pions français sont en bleu, les américains en vert, les allemands en brun.

Position de départ des unités

Les positions des unités françaises sont indiquées sur la carte. Au 2e tour, les goums marocains peuvent intervenir par les emplacements de la 3e D.I.A. et la réserve, où le joueur le désire.

Les positions allemandes sont aussi indiquées sur la carte.

Séquence de jeu

La partie se joue en 20 tours. Deux tours, un de jour, un de nuit, représentent un jour de temps réel.

phase 1 : les joueurs français et allemand vérifient l'état opérationnel de ses unités.

phase 2 : le joueur français déplace ses unités.

phase 3 : le joueur français exécute ses combats.

phase 4 : le joueur allemand déplace ses unités.

phase 5 : le joueur allemand exécute ses combats.

phase 6 : le marqueur tour est déplacé d'une case.

Les joueurs répètent ces phases à chaque tour jusqu'à la fin de la partie.

Mouvement

Pendant la phase de mouvement, le joueur peut déplacer toutes ses unités ou une partie d'entre elles, en n'excédant jamais le potentiel de mouvement. Le joueur peut, s'il le désire, ne pas utiliser tout son potentiel de mouvement : celui-ci n'est pas transférable sur une autre unité. On peut empiler un maximum de *trois unités* par hexagone. Une unité peut passer sur une case déjà occupée par une ou des unités amies. Le passage sur une case occupée par une unité ennemie est interdit.

Sur route, le déplacement ne coûte qu'un demi-point de potentiel mouvement. Elle annule les obstacles.

Zones de contrôle

Les six hexagones immédiatement adjacents à une unité constituent la *zone de contrôle*. Chaque case est appelée case ou hexagone contrôlé. Une unité doit interrompre son mouvement et ne devra plus bouger quand elle entrera dans la zone de contrôle d'une unité ennemie. Toute unité exerce un contrôle quelle que soit la phase ou le tour. Les zones de contrôle n'ont aucune influence sur les unités amies. Il faut 2 p. mouvement pour sortir, dans ce cas, il est interdit de rentrer dans une autre Z.C. Les hexagones *village, mont, cases séparées par une rivière sans pont,* ne sont pas contrôlables. Les unités peuvent circuler dans ces hexagones sans subir l'influence du contrôle ennemi. Elles peuvent quitter ces cases quand elles le désirent. Les unités occupant ces hexagones ne sont pas obligées de combattre, sauf si elles sont attaquées. Bien entendu, les unités occupant de tels hexagones peuvent contrôler les cases adjacentes si celles-ci n'entrent pas dans la catégorie citée plus haut. Il est permis de passer sur un hexagone occupé par une unité amie si celle-ci est contrôlée par une unité ennemie.

Combat

Tout joueur ayant effectué les mouvements désirés, entre dans la phase de combat : il est appelé l'*attaquant*, l'autre joueur le *défenseur*. Cette appellation est indépendante de toute situation stratégique.

Le combat ne peut avoir lieu qu'avec des unités ennemies se trouvant sur des hexagones adjacents. Exception : *artillerie*. Le combat est obligatoire quand l'unité de l'attaquant se trouve sur une zone de contrôle ennemie, il n'est pas obligatoire quand cette même unité ne se trouve pas sur une zone de contrôle.

Une unité ne peut attaquer qu'une seule fois dans sa phase de combat. Elle ne pourra être attaquée qu'une seule fois dans la phase de combat de son adversaire. Une unité qui se trouve au début de sa phase de combat dans la zone de contrôle de plusieurs unités ennemies doit attaquer toutes ces unités en même temps. Une pile ne peut se séparer pour combattre. Des unités se trouvant dans la zone de contrôle d'une unité ennemie doivent combiner leurs forces pour attaquer cette unité. C'est l'attaquant qui décide l'ordre de ses combats, et quelles sont les unités qui y participent. Le potentiel combat d'une unité ne peut être partagé entre plusieurs combats. Quand plusieurs unités attaquent ou se défendent dans un même combat, leur potentiel combat est additionné.

Le joueur en phase peut, s'il le désire, attaquer avec un *potentiel de combat réduit.*

Effets du terrain

Les différents types de terrain ont une influence sur les combats : voir le tableau des effets de terrain.

Défense doublée : on multiplie le potentiel combat par deux. Dés − 2 pour attaquant : on retire 2 points au résultat du jet de dé. Les effets sont cumulatifs doublé + doublé devient triplé etc.

Mécanisme du combat

L'attaquant fait la somme des potentiels combat de l'unité ou des unités qui attaquent un même hexagone (ne pas oublier de tenir compte de la nature du terrain, voir effets du terrain), on fait le rapport entre le potentiel de combat de l'attaquant et le potentiel défense du défenseur.

Ce rapport est arrondi en faveur du défenseur :
3 contre 2 fait 1 contre 1
2 contre 3 fait 1 contre 2.

L'attaquant jette le dé, et consulte le tableau de résultat des combats. L'intersection de la colonne "rapport" et "dé" donne le résultat du combat.

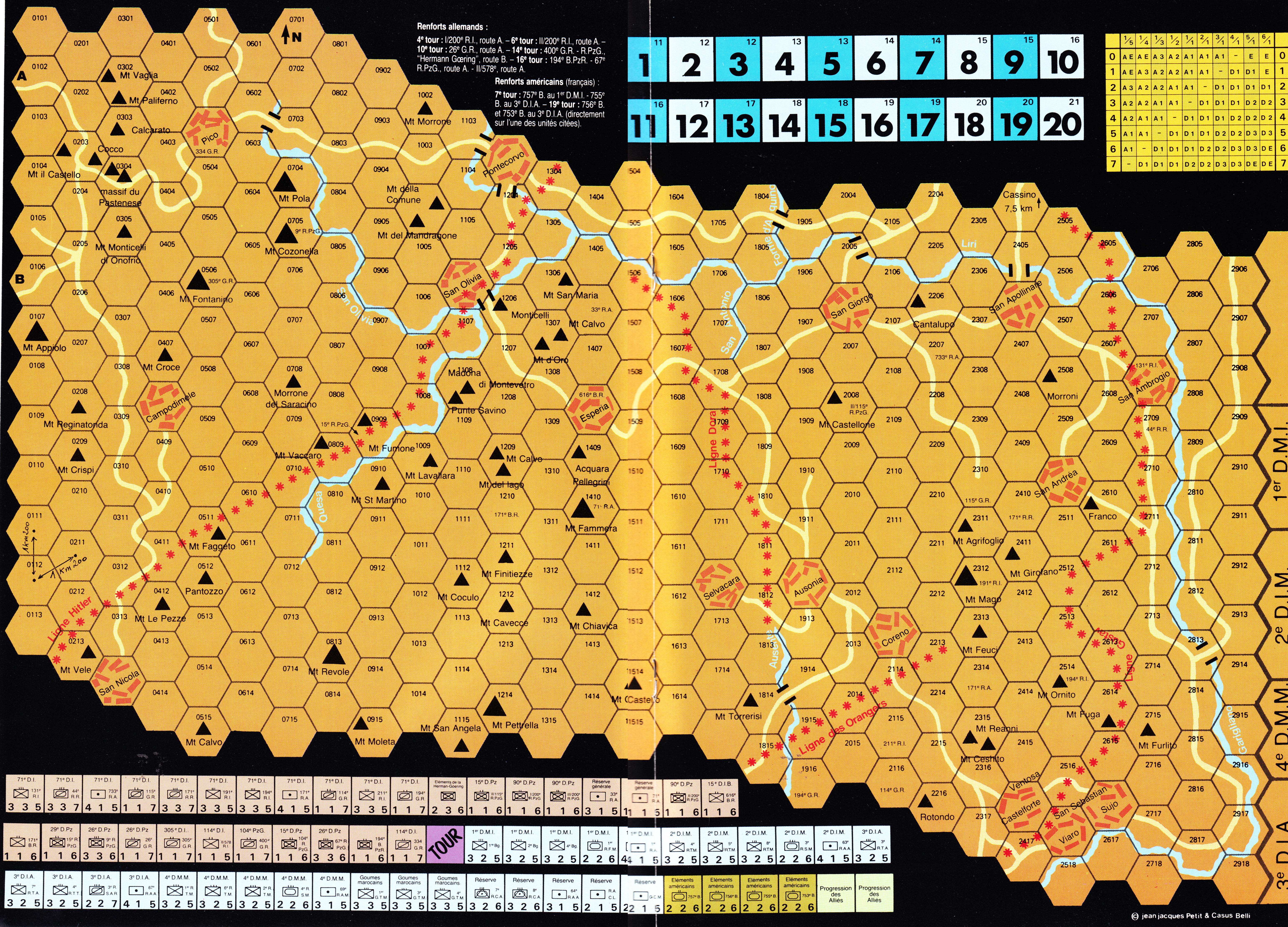
Les rapports supérieurs à 6 contre 1 sont résolus comme 6 contre 1.
Les rapports inférieurs à 1 contre 5 sont résolus comme 1 contre 5.
Les résultats supérieurs à 7 au jet de dés sont résolus comme 7.
Les résultats inférieurs à 0 au jet de dé sont résolus comme 0.

Traduction des résultats de combat

AE = *Attaquant éliminé :* toutes les unités de l'attaquant sont éliminées.

DE = *Défenseur éliminé :* toutes les unités du défenseur sont éliminées.

E = *Echange :* toutes les unités du défenseur sont éliminées et les unités de l'attaquant représentent un nombre égal ou supérieur de potentiel de combat, ceci au choix de l'attaquant (tenir compte des potentiels suivant la phase "attaquant" ou "défenseur" où se trouve le



	1/5	1/4	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	
0	A E	A E	A 3	A 2	A 1	A 1	A 1	–	E	E	0
1	A E	A 3	A 2	A 2	A 1	A 1	–	D 1	D 1	E	1
2	A 3	A 2	A 2	A 1	A 1	–	D 1	D 1	D 1	D 1	2
3	A 2	A 2	A 1	A 1	–	D 1	D 1	D 1	D 2	D 2	3
4	A 2	A 1	A 1	–	D 1	D 1	D 1	D 2	D 2	D 2	4
5	A 1	A 1	–	D 1	D 1	D 1	D 2	D 2	D 3	D 3	5
6	A 1	–	D 1	D 1	D 1	D 2	D 2	D 3	D 3	D E	6
7	–	D 1	D 1	D 1	D 2	D 2	D 3	D 3	D E	D E	7

joueur). Même si la somme des potentiels combats de l'attaquant ne fait pas un nombre égal aux unités du défenseur, il est interdit d'éliminer des unités n'ayant pas participé au combat.

A 1-2 ou 3 = Attaquant recule d'un, deux, ou trois hexagones.

D 1-2 ou 3 = Défenseur recule d'un, deux, ou trois hexagones.

Mouvement après combats

Après certains résultats de combats, des mouvements sont obligatoires : (attaquant ou défenseur recule). Ces déplacements sont indépendants de ceux effectués pendant la phase de mouvement. Ils doivent être effectués après chaque combat. Une unité doit reculer dans un hexagone adjacent. Des unités empilées peuvent reculer dans des hexagones différents. Ces hexagones doivent être libres de toute zone de contrôle ennemie. Si elles ne peuvent reculer dans ces conditions, elles sont éliminées. Une unité ne peut reculer sur un hexagone occupé par une unité amie si celle-ci est dans une zone de contrôle ennemie. Une pile d'unités peut repousser l'unité amie pour libérer l'hexagone.

Plusieurs unités peuvent ainsi se déplacer pour permettre à la première de trouver un hexagone non contrôlé par l'ennemi. Si au cours de ce déplacement en chaîne, l'une d'entre elles ne peut reculer en dehors d'une zone de contrôle, la première unité qui devait reculer est éliminée. Par suite de déplacement en chaîne, une unité peut effectuer plusieurs mouvements au cours de la même phase de combat. Une unité est éliminée si elle doit effectuer son recul en dehors de la carte ainsi que sur un terrain interdit.

Les hexagones laissés libres après combat (recul, élimination), peuvent, si le joueur le désire, être occupés par l'une ou les unités victorieuses ayant pris part au combat. Ce mouvement doit être effectué avant la résolution de tout autre combat. Dans ce déplacement, on ne tient pas compte des zones de contrôle.

C'est toujours le propriétaire de l'unité qui effectue le mouvement après combat.

Artillerie

Les unités d'artillerie du joueur attaquant ont la possibilité de combattre à plusieurs hexagones de distance par bombardement. La portée maximum est de 5 cases. Ce bombardement a lieu pendant la phase de combat du joueur. Le mécanisme est le même que le combat au contact. Plusieurs unités d'artillerie peuvent bombarder le même hexagone. Une unité ne peut bombarder qu'un seul hexagone. Le combat par bombardement n'est pas obligatoire. Une unité d'artillerie qui combat par bombardement ne tient pas compte des résultats, attaquant éliminé, attaquant recule ; dans le résultat échange, seul le défenseur est éliminé, elle n'avance pas comme résultat de combat.

Une unité d'artillerie, se trouvant dans une case contrôlée par l'ennemi, ne peut bombarder une autre unité. Elle doit combattre au contact comme toute autre unité.

Par bombardement, une unité d'artillerie peut additionner son potentiel de combat à toutes unités amies combattant au contac.

Effets du terrain sur le combat par bombardement :
Les tirs ne se faisant pas forcément à vue, aucun éléments du terrain ne les bloquent.

Une unité d'artillerie peut bombarder des unités se trouvant dans les cases village et mont. Celles-ci bénéficient des avantages du terrain comme tous combats au contact.

Attaque de diversion :
Une unité d'infanterie se trouvant dans la zone de contrôle de plusieurs unités ennemies peut, dans ce combat, se faire épauler par une unité d'artillerie en bombardement. L'unité ennemie bombardée ne participera pas au combat au contact de l'unité d'infanterie.

Unités artillerie empilées :
Des unités artillerie empilées peuvent combattre par bombardement des unités ennemies différentes.

Sortie de carte

Une unité peut sortir de la carte par suite d'un mouvement ou comme résultat d'un combat.

Une unité sortie de la carte ne peut plus y entrer : elle est retirée du jeu.

Ses points potentiel combat sont considérés éliminés pour le calcul des points victoire.

Nuit

Un tour sur deux est un tour de nuit, les effets sont les suivants :

Le potentiel de déplacement est réduit de 2 points, le combat n'est pas obligatoire, attaquant moins 2 au dé.

Ligne de communication : (phase I)

Pour être opérationnelle, une unité doit tracer une ligne de communication de 4 hexagones jusqu'à son bord de carte ou, jusqu'à une unité amie elle-même opérationnelle. Cette ligne ne doit pas passer dans une zone contrôlée par une unité ennemie, sauf si celle-ci est occupée par une unité amie. Une unité qui ne peut tracer cette ligne, aura les restrictions suivantes : elle ne pourra entrer dans une zone de contrôle ennemie. Si elle se trouve dans une zone ennemie, elle ne pourra avancer après un combat victorieux et devra combattre avec la moitié de son potentiel d'attaque ou de défense, ceci après modification du tableau des combats, arrondi *à l'unité inférieure.*

Une unité sans modification due au terrain, avec un potentiel combat de 1, réduit de moitié et arrondi à l'unité inférieure, se retrouvera avec un potentiel de 0. Une telle unité devra, au moment du combat, considérer celui-ci comme un résultat A3 ou D3 et reculer de 3 hexagones. L'adversaire pourra suivre cette unité comme avance après combat.

Bords d'aboutissement des lignes de communication

Au début de la partie, les lignes de communication françaises doivent aboutir au bord Est et au bord Nord et Sud à l'Est du *Garigliano*, tous les autres côtés sont aux Allemands.

Les côtés Nord et Sud pourront varier suivant la progression des Alliés (Canadiens au Nord, Américains au Sud). Au début de la partie, placer les marqueurs "Progression des Alliés", sur le bord de carte Nord et Sud, hexagone à l'Est du *Garigliano*. A partir du 2[e] tour, jeter à la phase 1, *un dé par marqueur*, le résultat de celui-ci indiquera le mouvement des unités alliées, suivant leur mauvaise ou bonne réussite au combat.

Résultat du dé :	Progression
1	— 1 hexagone vers l'est
2	— rien, reste sur place
3	— 1 hexagone vers l'ouest
4	— 2 hexagones vers l'ouest
5	— 2 hexagones vers l'ouest
6	— 3 hexagones vers l'ouest

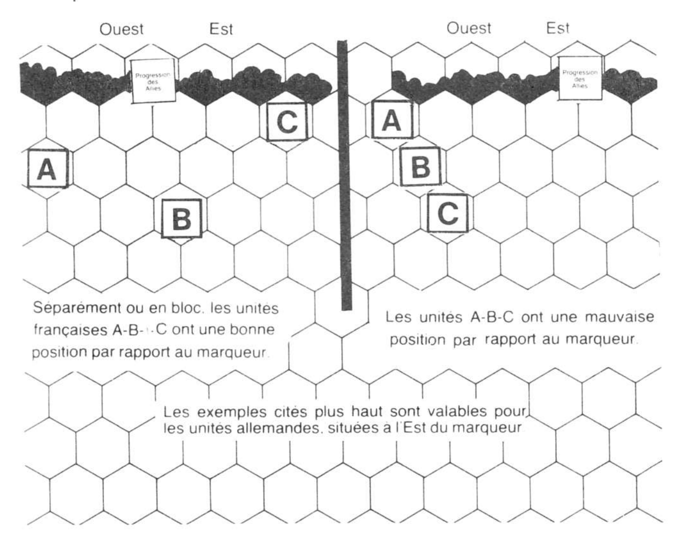
Les lignes de communication seront donc :
— pour les Français, le bord Est, l'hexagone où se trouvent les marqueurs ainsi que les bords à l'Est de ceux-ci.
— pour les Allemands, tous les autres bords.

Si en début de partie le marqueur se déplace vers l'Est, il ne pourra sortir de la carte. Malgré des résultats de 1 au dé, le marqueur restera sur le dernier hexagone Est de la carte. Ces résultats ne seront pas comptabilisés, un bon jet de dé, favorable, fera automatiquement déplacer le marqueur vers l'Ouest. Par contre, un marqueur arrivant au bord Ouest de la carte peut sortir de celle-ci définitivement sans y revenir. A ce moment, le joueur français n'aura plus à effectuer un jet de dé pour ce marqueur. Tout le bord où se trouvait ce marqueur sera contrôlé par le joueur français.

Influence du marqueur de progression sur les unités

Entre la position du marqueur et les unités françaises à l'Ouest où les unités allemandes à l'Est, il ne pourra jamais y avoir plus de 2 hexagones de distance avec l'unité se trouvant le plus au Nord et au Sud. Les autres unités devant se trouver à distance opérationnelle (4 hex).

Exemple :



Les joueurs doivent déplacer leurs unités afin que cette règle soit respectée. S'ils sont dans l'impossibilité de le faire, ils doivent prendre une unité *se trouvant au contact de l'adversaire* afin de la placer à trois hexagones du marqueur. Cette règle n'intervient que si le joueur est vraiment dans l'impossibilité de déplacer une unité jusqu'au marqueur.

Eléments particuliers

— Une unité blindée (tous symboles avec un ovale) attaquant une autre unité blindée, = + 1 au dé.

— Une unité chasseur de chars qui attaque une unité blindée = + 2 au dé (ne s'ajoute pas au + 1 de blindé contre blindé).

Ces règles s'appliquent dans les combats groupés, si les unités attaquantes et attaquées sont en majorité des unités blindées.

Qui gagne

A la fin du 20[e] tour, on fait le total des potentiels d'attaque des unités encore présentes sur la carte. Les unités allemandes se trouvant sur la ligne Gustav ou à l'Est de celle-ci quadruplent leurs points. Sur la ligne Dora qui se prolonge jusqu'à la ligne des orangers par le Mont Torrerisi ou à l'Est de celle-ci, les unités triplent leurs points. Sur la ligne Hitler ou à l'Est de celle-ci, les unités doublent leurs points, les autres marqent leurs points. Les unités françaises et américaines marquent leurs points. Une différence de 15 points et moins est un match nul, un écart de points plus importants est une victoire pour le joueur qui en bénéficie.

Dans tous les jeux (mais plus particulièrement dans celui-ci), il est fortement conseillé de jouer en deux manches, les joueurs changeant de camp à chaque partie. Deux manches nulles : la partie est un match nul, etc.

Abréviations des unités françaises et américaines

B.	Bataillon
Bg.	Brigade
D.I.A.	Division infanterie algérienne
D.I.M.	Division infanterie Marocaine
D.M.I.	Division de marche d'Infanterie (ex : div. française libre)
D.M.M.	Division marocaine de montagne
G.C.M.	Groupe de canonniers-marins
G.T.M.	Groupe de Tabors marocains
R.A.	Régiment d'artillerie
R.A.A.	Régiment d'artillerie d'Afrique
R.A.C.L.	Régiment d'artillerie coloniale du Levant
R.C.A.	Régiment de chasseurs d'Afrique
R.F.M.	Régiment Fusilliers-marins
R.S.A.R.	Régiment de Spahis algériens de reconnaissance
R.S.M.	Régiment de Spahis marocains
R.T.A.	Régiment de tirailleurs algériens
R.T.M.	Régiment de tirailleurs marocains
R.T.T.	Régiment de tirailleurs tunisiens

Abréviations des unités allemandes

B.R.	Bataillon de réserve
D.I.	Division d'infanterie
D.I.B.	Division d'infanterie blindée
D.Pz	Division de Panzer
G.R.	Groupe de reconnaissance
Pz G.	Panzer Grenadiers
R.A.	Régiment d'artillerie
R.I.	Régiment d'infanterie
R. Pz G.	Régiment de Panzer grenadier
R.R.	Régiment de reconnaissance

Nota

L'identification de groupe ou division de deux pions allemands étant douteuse. J'ai préféré m'abstenir et ne pas l'indiquer. □

Jean-Jacques Petit

	Mouvement	Combat
route et pont	1/2 par hex annule les obstacles	—
village	—	double en défense
mont	2 p. mouvement	double en défense
grand mont	2 p. mouvement	triple en défense
rivière	+ 1 pour traverser	attaquant – 2 au dé
ligne de défense	—	Allemand double en défense



La Zyglute

Fréquence : très rare
Nombre apparaissant : 1-6
Classe d'armure : 9
Mouvement : 15"
Dés de coups : 1 + 1
% dans son habitat : non applicable
Type de trésor : voir ci-dessous
Nombre d'attaques : 1
Dommage par attaque : 1-4 (coup de bec)
Attaque spéciale : aucune
Défense spéciale : aucune
Résistance à la magie : standard
Intelligence : absolument aucune
Alignement : neutre
Taille : moyenne
Aptitudes psioniques : aucune

La *Zyglute* est une sorte de grand échassier, à peu près de la taille d'une autruche. Elle ressemble d'ailleurs beaucoup à cette dernière hormis le fait qu'elle possède 3 pattes et que son bec est plutôt plat et arrondi comme celui d'un canard. Les plumes de son corps sont gris-noir, celles de sa queue splendide sont d'un beau rouge vermillon avec des paillettes argentées.

La Zyglute vit plutôt isolément ; on n'en rencontre rarement plus de 6 à la fois. Totalement dépourvue d'agressivité, la *Zyglute* est très craintive et fuit dès qu'elle sent le danger. Malgré ses ailes, elle est incapable de voler ; elle peut par contre courir assez vite sur ses 3 pattes. Elle ne songera à se défendre à coups de bec que si elle est cernée de toutes parts.

Il ressort de tout cela que la *Zyglute* est avant tout une proie ; et de fait, nombreux sont les aventuriers qui, sur la foi de quelque racontar, se sont témérairement engagés pour une fabuleuse chase à la *Zyglute*.

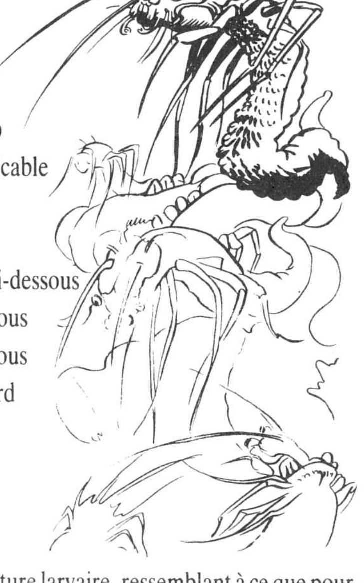
La *Zyglute* vit de préférence dans les endroits déserts et marécageux, où elle se nourrit de débris végétaux en putréfaction. Son métabolisme particulier, au lieu de consommer du carbone, lui fait au contraire transformer une partie de ses aliments en carbone pur. C'est ainsi que l'on retrouve souvent dans le gésier de la *Zyglute*, une ou plusieurs gemmes d'une exceptionnelle pureté. Le seul problème reste à débusquer une *Zyglute*. Car, comme par un fait exprès, les marécages où elle vit sont toujours infestés de serpents des marais, de moustiques venimeux, d'hommes-lézards, d'amibes géantes et autres miasmes intempestifs.

Enfin, il court également certains bruits selon lesquels la *Zyglute* serait un animal totalement légendaire et *inexistant*. Dans certaines auberges, il paraît que l'on rit beaucoup après le départ des aventuriers, après qu'on les ait vu prendre la route des marécages, persuadés de pouvoir s'enrichir vite et à bon compte.

Si l'on me demandait mon avis, je dirais que, personnellement, je *doute* de l'existence de la Zyglute.

Denis Gerfaud

La Grincette



Fréquence : peu commune
Nombre apparaissant : 3-8
Classe d'armure : 7
Mouvement : 18"
Dés de coups : 1 point de coup
% dans son habitat : non applicable
Type de trésor : aucun.
Nombre d'attaques : 1
Dommage par attaque : voir ci-dessous
Attaque spéciale : voir ci-dessous
Défense spéciale : voir ci-dessous
Résistance à la magie : standard
Intelligence : aucune
Alignement : neutre
Taille : petite (30 cm)
Aptitudes psioniques : aucune

La *Grincette* est une petite créature larvaire, ressemblant à ce que pourrait donner un croisement entre un asticot et une crevette. Elle vit généralement dans les endroits humides et sombres, où elle se nourrit de déchets végétaux. Douée d'un certain mimétisme, elle se confond avec son environnement : c'est, allié à sa grande rapidité, sa seule défense, car elle est autrement très vulnérable. Elle est indétectable à 60 %.

La *Grincette* tient son nom du grincement horripilant qu'elle émet à chaque fois qu'elle se déplace : le bruit d'une craie grinçant en porte-à-faux sur une ardoise, en 50 fois plus fort et plus éprouvant pour les nerfs. Cela est dû au frottement des petites écailles translucides qui recouvrent son abdomen. Le grincement de la *Grincette* est une véritable torture nerveuse pour toutes les créatures entendantes situées dans un rayon de 10 mètres autour d'elle.

A moins de réussir un jet de protection équivalent au jet de protection contre la paralysation, tous les individus ayant perçu le son de la *Grincette* seront en état de choc, et seront "comme" paralysés pour le reste du round en cours. Qui plus est, ils perdront 1 point de dextérité. Le maître de jeu tirera 1d10 pour déterminer à quel segment du round la *Grincette* a grincé.

Plusieurs *Grincettes* peuvent naturellement grincer à des segments différents. L'état de choc n'est pas aggravé, mais les pertes de dextérité sont cumulatives, de même qu'elles sont cumulatives de round en round. La dextérité perdue est regagnée à raison de 1 point par heure entièrement consacrée au sommeil ou à la complète relaxation. C'est le seul moyen de regagner la dextérité perdue, c'est-à-dire le contrôle de ses nerfs. Il va de soi que si l'heure de sommeil est interrompue par un nouveau grincement, l'heure ne compte pas. Les boules de cire dans les oreilles ne protègent qu'à 75 %. Un sort de *Silence* est par contre efficace à 100 %.

Si un individu voit son score de dextérité réduit à zéro, il tombe au sol, en proie à une violentre crise de nerfs, du genre épileptique. La crise ne dure en elle-même qu'un round (fin du round en cours + round suivant), après quoi l'individu se calme mais en ressort *complètement épuisé*. Ses points de coups seront réduits à un demi dé de coups quel

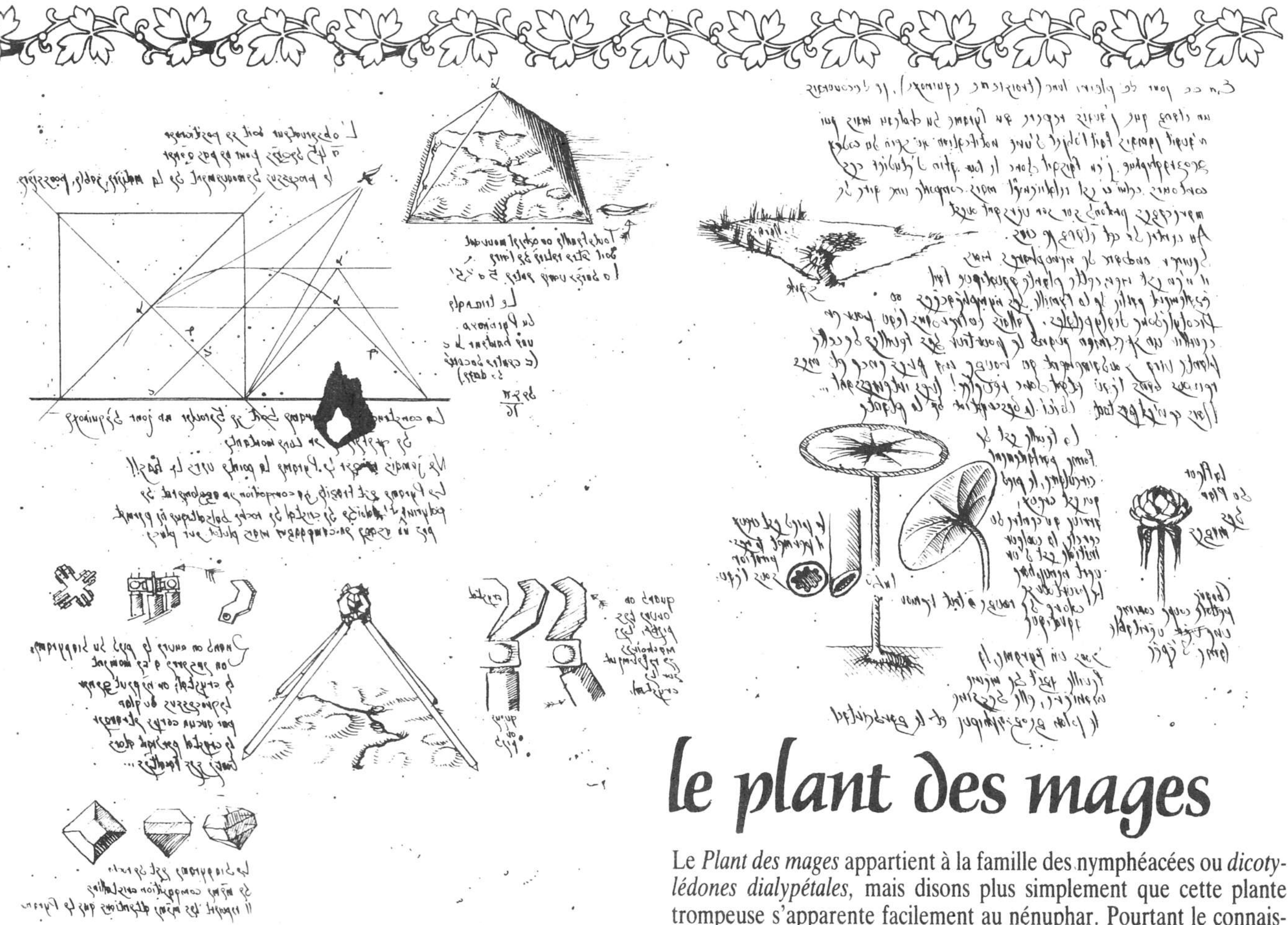
que soit son niveau(1). Par exemple, un magicien du 7e niveau et un magicien du 1er niveau auront tous les deux 2 points de coups ; un guerrier du 94e niveau et un guerrier du 1er niveau auront tous les deux 5 points de coups. Ces points de coups seront récupérés selon les méthodes habituelles.

Si un individu voit sa dextérité réduite à un score négatif, il tombe pareillement au sol, agité de convulsions, avec un demi dé de coups. Mais il doit réussir en plus un jet de *system schock* ou mourir sur le champ d'un blocage complet de toutes ses fonctions nerveuses. Si le *system schock* est réussi, la personne peut survivre, mais elle n'est plus qu'une masse amorphe et vagissante, incapable de rien faire, pas même de se tenir debout. Ses points de coups, de même que sa dextérité, ne pourront être récupérés que sous l'influence d'un sort d'un niveau minimum à *Guérison de maladie* (Cure disease).

En ce qui concerne la *Grincette* elle-même, elle ne possède qu'un seul point de coups et la moindre claque l'occit.

(1) *note :* Ceci n'est pas illogique. Une grande bouteille vide et une petite bouteille vide ne contiennent pas plus l'une que l'autre.

Denis Gerfaud



pyrame & diapyrame

Il existe encore bien des lois physiques inconnues relatives à la forme pyramidale et le *Pyrame* est un bel exemple de ces propriétés particulières. Cet objet transparent concentre par le jeu de vibrations infimes une réflexion de l'extérieur du volume. Ainsi, en pleine campagne, sous un ciel nuageux, dans une enceinte close, de nuit comme de jour, pouvez-vous poser le *Pyrame* sur un sol sablonneux afin d'obtenir une reproduction fidèle de votre environnement ; montagnes, forêts, rivières, chemins et villages se forment en quelques minutes sur le sol à échelle réduite, votre propre position étant bien sûr au centre de la base carrée.

Mais cet objet, fragile, de quelques trente centimètres de large et construit d'alliage de roches cristallines n'est pas aisément transportable aussi, en existe-t-il une reproduction plus pratique, pliable mais qui nécessite un joyau de même nature qui peut être malheureusement pris pour un vulgaire bijou... Le *Diapyrame* se constitue de quatre branches articulées en platine surmontées chacune d'un crochet où insérer le joyau ; mais le procédé comporte ses inconvénients. Il nécessite une absence totale de vent pour la raison suivante : si quelque corps étranger vient s'ajouter au processus, les répercussions vibratoires risquent fortement de détruire le pouvoir de la gemme qui ne gardera alors que sa valeur matérielle.

le plant des mages

Le *Plant des mages* appartient à la famille des nymphéacées ou *dicotylédones dialypétales,* mais disons plus simplement que cette plante trompeuse s'apparente facilement au nénuphar. Pourtant le connaisseur ne s'y trompe pas. Plusieurs détails permettent de l'identifier sans erreur. Tout d'abord, sa morphologie particulière : la feuille qui repose à la surface de l'eau possède une belle concentricité des nervures et le pied aboutit au centre du cercle parfait de celle-ci. Puis son métabolisme qui est habituellement très lent, voire inexistant en eaux dormantes ; la feuille peut alors être dérangée, ou choquée par une perturbation au sein de la mare. Outre les animaux communs (grenouilles, poissons, insectes), le passage d'un être peu scrupuleux envers sa tranquillité est dénoncé par le changement de couleur du pourtour de la feuille virant à l'orange vif. Précieuse indication pour un ranger avisé, n'est-ce-pas ? 29

Autres détails pratiques : la feuille cueillie et privée de son pied, placée sous un *Pyrame* ou un *Diapyrame,* se transforme en carte géographique très détaillée, certaines nervures semblant être brûlées, d'autres zones se colorant harmonieusement au gré des alentours. Dernier détail qui convaincra les indécis de sa nature pratique : la fleur du *Plant des mages* est une véritable lame de rasoir qui peut servir à cet effet pour peu que l'on ait l'audace d'en détacher un...

Ajoutons que le *Plant des mages* vit en eaux dormantes, affecte particulièrement les rayons du soleil et se tient en un groupe compact au centre de la mare.

Que cette dernière note bucolique ne fasse pas oublier que des hôtes moins bien intentionnés peuvent habiter l'endroit... □

Philippe Fassier.

Les combats dans Runequest



Dans *Runequest* comme dans tous les autres jeux de rôle d'Epopée Fantastique, il arrive fatalement, tôt ou tard, un moment où les négociations s'avèrent inutiles ou dépassées, un moment où la raison du plus fort sera forcément la meilleure ; bref, un moment où l'on a affaire à un "cas de guerre" ou, comme on dit en latin, un *casus belli*. Il est temps de sortir les armes et d'examiner soigneusement le chapitre consacré aux combats.

LES combats dans *RQ* se veulent réalistes. Cela implique une certaine complexité des règles. Cependant, ces règles sont toutes parfaitement logiques, et, une fois que l'on en a compris le mécanisme, elles ne devraient poser de problèmes à personne. Le seul défaut réside peut-être dans la lenteur de leur mise en application, au cours du jeu, tant que les joueurs et/ou le maître de jeu n'en ont pas acquis l'entier automatisme.

Attaque/Parade

Le point fondamental est que, dans un round de combat, le défenseur est tout autant actif que l'attaquant : il peut *parer*. Ces deux actions, attaque et parade, sont résolues comme sont résolues toutes les actions dans *RQ* (la Magie exceptée), c'est-à-dire avec des dés de pourcentage.

Si un personnage manie, par exemple, l'épée courte à 70 % en ce qui concerne l'attaque et 55 % en ce qui concerne la parade, il lui faudra jouer ces nombres *ou moins* sur les dés de pourcentage s'il veut réussir son attaque et/ou sa parade. Pour qu'une attaque soit complètement réussie, il faut non seulement que l'attaquant ait réussi son jet de dés d'attaque, mais encore que le défenseur ait manqué son jet de parade. A chaque assaut, des dés de pourcentage sont donc lancés simultanément par l'attaquant *et* par le défenseur. Si ce dernier est pour une raison ou une autre dans l'incapacité de parer, seul l'attaquant lance évidemment les dés.

De fait, quatre possibilités peuvent se présenter au cours d'un assaut :

1) L'attaquant et le défenseur manquent tous les deux leurs jets : rien ne se passe.

2) L'attaquant réussit son attaque et le défenseur manque sa parade : le défenseur subit des dommages.

3) L'attaquant réussit son attaque et le défenseur réussit aussi sa parade : dans ce cas, c'est *l'arme* du défenseur qui subit des dommages et qui pourra finir par se briser.

4) L'attaquant manque son attaque tandis que le défenseur réussit sa parade : cette fois, c'est l'arme de l'attaquant qui subit des dommages.

Dommages subis par les armes

Dans *RQ*, les armes sont fragiles. Cela provient du fait que le métal le plus courant est le bronze : un bronze très particulier puisque on le trouve tel quel dans les mines. Les légendes veulent que ce soit les os des Anciens

Dieux. Pour avoir une meilleure idée de leur fragilité, considérons les chiffres : une grande épée à deux mains sera brisée quand elle aura elle-même encaissée pour quinze points ou plus de dommage ; elle peut quant à elle en infliger 2d8.

Il est toutefois des armes qui ne peuvent infliger de dommages aux autres armes. Ce sont évidemment les armes naturelles (crocs, griffes, cornes, etc, qui de toutes façons peuvent rarement parer) ; les armes de trop petite taille, telles que les dagues, qui peuvent parer mais sans affecter les autres armes, et les armes au long manche de bois telles que les lances et les piques, parce que l'on suppose que c'est le manche qui pare et non pas le "fer" de l'arme. Enfin, les boucliers, qui ne servent qu'à parer, n'encaissent jamais véritablement de dommages pour eux-mêmes et n'en infligent pas non plus. Toutefois, si une arme reste plantée dans un bouclier (Cf. *Empalement*), celui-ci peut devenir inutilisable.

Dommages subis par le défenseur – Points de vie

Toutes les créatures, personnages et "monstres", possèdent un nombre global de points de vie déterminé par leur Constitution, et, *parallèlement*, une répartition de points de vie dans les différentes parties du corps.

Par exemple, un personnage humain avec une Constituion de 16 et 16 points de vie globaux aura (table p. 17 du livret de règles) 6 points dans chaque jambe, 6 points dans l'abdomen, 7 points dans la poitrine, 5 points dans chaque bras, et 6 points dans la tête. On notera que le total des points de vie "répartis" est nettement supérieur au nombre de points de vie global.

D'autre part, à chaque partie du corps est attribué un numéro pouvant sortir sur un dé à 20 faces : 1-4 jambe droite ; 5-8 jambe gauche ; 9-11 abdomen ; 12 poitrine ; 13-15 bras droit ; 16-18 bras gauche ; et 19-20 tête. Dès lors, c'est tout simple : chaque fois qu'un coup est effectivement porté au défenseur, on joue un d20 pour savoir à quel endroit du corps il est touché. Le défenseur perd alors des points de vie dans le lieu spécifiquement touché *et, parallèlement*, à son nombre de points vie global. C'est ainsi que sont figurés les blessures et l'affaiblissement progressif.

Il faut alors tenir compte des règles suivantes : quand le nombre global de points de vie est réduit à zéro ou moins, le personnage est mort sans rémission. Quand les points de vie sont réduits à zéro ou moins :

— **dans les jambes,** le personnage tombe, il ne peut rien faire d'autre pendant le round en cours, il pourra combattre au sol les rounds suivants

— **dans l'abdomen,** le personnage tombe, s'il n'est pas soigné avant 2 tours (50 rounds), il mourra d'hémorragie, il ne peut rien faire d'autre que se soigner lui-même

— **dans la poitrine,** le personnage tombe, il mourra d'hémorragie s'il n'est pas soigné avant 2 tours, il ne peut même pas se soigner lui-même

— **dans les bras,** le membre est inutilisable, le personnage reste debout et peut continer à se battre avec l'autre bras

— **dans la tête,** le personnage tombe, inconscient, il mourra s'il n'est pas soigné avant 2 tours.

Note : Les membres ne peuvent encaisser au maximum que le double de leurs points de vie. Par exemple, un bras (ou une jambe) possédant 4 points de vie et recevant un coup d'épée pour 12 points de dommage, n'en perdra que 4 × 2 = 8. C'est-à-dire que le membre en question passera à − 4 et que seulement 8 points seront soustraits du nombre global de points de vie.

Toutefois, le personnage sera alors en état de choc ; et, contredisant la règle ci-dessus, il ne pourra plus se battre tant qu'il n'y aura pas été soigné, éventuellement par lui-même. Qui plus est, si l'arme attaquante était capable de causer pour 6 points ou plus de dommage au-delà de ce que le membre pouvait supporter, celui-ci est irrémédiablement détruit. Seul un sort de *Healing 6* (Guérison 6) pourra le réparer.

Dans notre exemple, le membre touché n'est descendu qu'à − 4, mais l'épée avec ses 12 points de dommage pouvait le faire descendre à − 8. Le plafond étant − 6, il ne fait aucun doute que le membre touché est détruit. En ce qui concerne l'abdomen, la poitrine et la tête, le nombre de points "encaissables" n'est pas limité. Mais, pareillement, − 6 est la limite la plus basse possible. Si ces deux parties du corps sont touchées de façon à descendre à − 6 (ou pire) cela signifie la *mort immédiate*, et ceci, *même* s'il reste encore des points de vie au nombre global défini par la Constitution.

Après cette entrevue, on perçoit clairement que les combats dans *RQ* sont aussi sanglants que meurtriers. Pour se prémunir contre cette boucherie, il est vivement conseillé aux personnages d'acquérir en priorité des sorts de Guérison (Healing) et, surtout, de porter une armure.

Les armures

Elles s'acquièrent morceau par morceau. On peut composer son armure comme on le désire, en tenant compte de l'encombrement des différentes pièces. La façon dont leur protection fonctionne est très simple : elles absorbent un certain nombre de points de dommage. Le cuir absorbe 1 ou 2 points selon la qualité, le cuir bouilli 3 points, la cotte de mailles 5 points, les plaques 6 points. Il existe aussi différentes sortes de casques absorbant plus ou moins les dommages au cas ou le personnage serait frappé à la tête. Les boucliers, selon leur taille, absorbent aussi variablement.

C'est au personnage de choisir le genre de protection qu'il désire pour ses jambes, ses bras, sa poitrine, etc. Il est possible d'être entièrement recouvert de plaques (la meilleure protection), mais il faut alors renoncer à la discrétion, être suffisamment fort pour en supporter le poids ou se résoudre à se traîner avec une interminable lenteur.

Enfin, il faut bien se dire que la meilleure armure peut s'avérer parfois complètement inutile. Il s'agit du cas où l'adversaire réussit à en trouver le défaut. (A noter, en revanche qu'il n'est pas prévu de règles pour la détérioration des armures ; celles-ci sont censées ne jamais s'abîmer).

Coups critiques – Empalements – Maladresses

Quand un attaquant réussit un jet de dés égal ou inférieur à 5 % (arrondi en dessous) de son pourcentage d'attaque, il vient de réussir une attaque critique. Si un personnage, par exemple, manie l'épée courte à 70 % (attaque), il peut réussir une attaque critique en jouant 01, 02 ou 03. Quand il saura attaquer à l'épée courte à 80 %, il réussira également une attaque critique en jouant 04. Une attaque critique ignore *complètement* l'armure et le défenseur subit la totalité des dommages.

Si le défenseur réussit à parer l'attaque critique, son arme subit double dommage. S'il pare l'attaque critique avec un bouclier, les dommages sont également doublés. Le bouclier absorbe ce qu'il peut en absorber et le reste est encaissé par le défenseur, encore que, dans ce cas, l'armure *peut* absorber ce qui n'a pas été absorbé par le bouclier.

De même qu'il existe une attaque critique, il existe une parade critique. Les pourcentages sont les mêmes : 5 % ou moins du pourcentage de parade. Une arme qui réussit une parade critique contre une attaque (normale) réussie, ne subit aucun dommage ; si elle est jouée contre une attaque critique, l'attaque est considérée comme une attaque normale. Un bouclier qui réussit une parade critique absorbe automatiquement tous les dommages *quels qu'ils soient.*

Les armes qui frappent d'estoc ou de pointe ont également une chance d'empaler. Les armes qui peuvent empaler sont : dague, épée courte, rapière, lance, pique, flèches et carreaux d'arbalète. Les chances d'empalement sont 20 % ou moins (arrondi en dessous) du pourcentage d'attaque. Le personnage qui manie l'épée courte à 70 % peut donc "empaler" s'il réussit à jouer un nombre compris entre 01 et 14. Les dommages sont alors évalués comme suit : dommages joués normalement plus dommages maximum possibles de l'arme.

Exemple : Les dommages de l'épée courte sont 1d6+ 1. Le maximum de l'épée courte est donc 7. Le personnage ayant réussi à empaler joue un 4 sur 1d6. Les dommages totaux de son empalement seront : 4 + 1 = 5 ; 5 + 7 = 12. 12 points de dommages. Au cas où il aurait un bonus dû à la force de, par exemple, 1d4, il jouerait en plus de ce d4, mais *une seule fois.*

Conséquences d'un empalement : Si une arme réussit à parer un empalement, elle ne subit pas de dommages. Si un bouclier pare un empalement et réussit à absorber tous les dommages, l'arme empalante reste plantée dans le bouclier. Si le bouclier ne parvient pas à absorber tous les dommages, le défenseur subit ce qui reste, reste qui peut éventuellement être absorbé par l'armure. Si le défenseur prend finalement des dommages, l'arme empalante reste plantée dans la partie de son coprs qui a été touchée.

Il faut 5 rounds à ne rien faire d'autre pour déloger une arme plantée dans un bouclier. Les armes plantées dans le corps du défenseur peuvent être arrachées par l'attaquant si celui-ci réussit *immédiatement* à jouer ses

chances d'empalement multipliées par 2. Dans l'exemple de notre personnage qui empalait à 14 %, cela fait 28 % de chances d'extraire l'arme immédiatement. Au cas où il échouerait, il pourrait tenter à nouveau d'extraire son arme, au round suivant, en réussissant simplement son pourcentage d'attaque, dans notre exemple : 70 %. Enfin, quels que soient les résultats des dés, on suppose qu'il y arrive forcément au bout de 5 rounds.

Noter qu'une attaque critique avec une arme pouvant empaler est toujours un empalement.

De même que l'on peut réussir une attaque critique ou un empalement, coups parfaits, on peut également commettre une maladresse (*fumble*). Un jet de 00 sur le d% est toujours une maladresse. Si un personnage manie une arme à 80 %, il commet une maladresse avec 99 ou 00 ; à 60 %, il commet une maladresse avec 98, 99 ou 00, et ainsi de suite. Un débutant dont le pourcentage de connaissance d'une arme est compris entre 5 et 20 %, commet une maladresse en jouant 96, 97, 98, 99 ou 00. Pour savoir le genre de maladresse réellement commise, le maître de jeu consulte une table aléatoire. Selon le résultat d'un nouveau d100, la maladresse peut être minime : *perdez votre prochaine attaque* ou *perdez votre prochaine parade*, ou catastrophique : *vous vous blessez vous-même, coup critique*.

Maintenant que l'on a perçu ce qui peut arriver dans un round de combat de *RQ* (bras coupé, tête écrasée, mort par hémorragie au bout de quelques minutes, une ou deux lances restées plantées en travers du corps...) la question de savoir qui frappe en premier peut être estimée d'importance.

Round de combat – Initiative : Rang d'attaque

L'initiative n'est jamais aléatoire, elle n'est jamais décidée par un bête coup de dé. Les mouvements, d'une part, sont toujours considérés comme étant simultanés ; d'autre part, l'ordre dans lequel les personnages tirent, frappent ou lancent des sorts, est déterminé par leur rang d'attaque (*Strike Rank*).

Il y a 3 grandes phases dans un round :

1) déclaration d'intention, les joueurs et le maître de jeu déclarent ce que leurs personnages et/ou créatures vont faire pendant ce round ; au cours de la résolution, les ordres peuvent être annulés, mais pas changés.

2) Mouvement des créatures non-engagées en combat, toutes les créatures peuvent se déplacer de leur plein potentiel de mouvement, celles qui ne se déplacent au maximum que de la moitié de leur potentiel peuvent également se joindre à une mêlée, lancer des projectiles ou des sorts. Il y a 12 potentiels de mouvements différents.

Un potentiel de mouvement de 10, par exemple, signifie que l'on peut se déplacer de 10 unités de mouvement pendant un round. Une unité de mouvement = 3 mètres. Un round = 12 secondes. Un personnage humain normalement encombré a un potentiel de mouvement de 8. Il peut se déplacer de 24 mètres et ne rien faire d'autre ou ne se déplacer au maximum que de 12 mètres et participer activement au combat.

3) résolution des combats (*melee*), des tirs de projectiles et des lancers de sorts, toutes ces actions sont résolues dans l'ordre des rangs d'attaque, le rang d'attaque 1 en premier, le rang d'attaque 12 en dernier. De même qu'un round dure 12 secondes, il y a 12 rangs d'attaque dans un round.

Les rangs d'attaque sont déterminés par deux principales séries de facteurs :

— Les facteurs fixes qui dépendent des caractéristiques physiques du personnage et de celles de son arme. Ces facteurs font aboutir à une première évaluation du rang d'attaque, (rang d'attaque inscrit sur la feuille de personnage) qui peut être différent pour chaque arme, et qui, en lui-même, ne variera jamais.

— Les facteurs de situtation. Selon la situation, le genre d'action entreprise pendant un round, le rang d'attaque inscrit sur la feuille de personnage peut être retardé. Par exemple, de 5, passer à 6 ou 7. Il n'y a pas d'exemple où il puisse être avancé.

Facteurs fixes

Pour les armes de mêlée, on fait intervenir la dextérité du personnage, sa taille et la longueur de son arme. Supposons que notre personnage-exemple, celui qui manie si bien l'épée courte, ait une dextérité de 14 et une taille de 15. En consultant la table du bas de la page 16 des règles de *RQ*, on voit que sa dextérité lui donne un rang d'attaque (SR) de 2, sa taille un SR de 1, et l'épée courte un SR de 3. Ces chiffres doivent être *additionnés* pour donner le rang d'attaque fixe, celui qui est inscrit sur la feuille de personnage en regard de "épée courte". 2 + 1 + 3 = 6. Quoi qu'il fasse, notre personnage ne pourra jamais frapper dans un round avant le rang N° 6.

En ce qui concerne les projectiles, on ne tiendra compte que de la dextérité pour déterminer le rang d'attaque fixe. Si notre personnage voulait lancer une dague ou tirer une flèche, il pourrait le faire dès le rang N° 2.

Pour le lancer des sorts, on tient compte de la dextérité seule (comme pour les projectiles) et du nombre de points de pouvoir utilisés. Notre personnage pourrait lancer un sort d'Invisibilité (3 points) dès le rang N° 4.

Facteurs de situation

1) le mouvement. Pour chaque unité de mouvement parcourue avant d'agir, le RA recule de 1. Si notre personnage devait avancer de 6 mètres (2 unités) avant de lancer sa dague, il ne la lancerait qu'au rang N° 4.

2) la surprise. S'il est déterminé qu'une créature est surprise, elle ne peut réagir qu'avec un certain retard. Si elle est surprise à moins de 3 mètres, elle perd un RA ; si elle est surprise entre 4 et 9 mètres, elle en perd 3 ; on considère qu'il n'y a pas "surprise" au-delà de 9 mètres.

3) la préparation d'une arme, ou d'un focus pour les sorts. Changer d'arme, dégainer une arme, ajuster une nouvelle flèche à l'arc, sortir un focus pour lancer un sort, préparer un bouclier, et d'une manière générale, toute action de ce genre, prend 5 RA. On supposait que notre personnage tenait sa dague à la main au début du round ; dans le cas contraire, le temps qu'il la dégaine (5 RA), il n'a pu la lancer qu'au rang N° 7.

4) l'encombrement. Pour chaque point d'encombrement au-dessus du maximum, le rang d'attaque d'une créature est retardé de 1.

Plusieurs actions sont possibles durant un round de combat. Les personnages engagés en mêlée peuvent attaquer une fois et parer une fois, soit avec leur arme, soit avec leur bouclier. Eventuellement, ils peuvent renoncer à leur attaque pour parer deux fois : une fois avec l'arme et une fois avec le bouclier. Si un personnage engagé veut lancer un sort, il ne peut le faire qu'en renonçant à son attaque ; il peut quand même parer une fois. De même qu'on ne peut attaquer qu'une seule fois par round, on ne peut lancer qu'un seul sort par round.

Les personnages non engagés ont beaucoup plus d'options. Pratiquement, outre leur liberté de mouvement, ils peuvent effectuer toutes les actions qu'ils désirent à condition que le nombre de rangs d'attaque que ces actions impliquent ne dépasse pas 12.

Exemple : notre personnage, qui avait sa dague à la main, s'en débarasse en la lançant, puis prépare son arc et se met à tirer des flèches.

Round 1 RA 2 : dague lancée
RA 7 (5 rangs plus tard) : arc pris en mains
RA 12 (5 rangs plus tard) : flèche encochée

Round 2 RA 2 : flèche précédemment encochée part
RA 7 (5 rangs plus tard) : nouvelle flèche encochée
RA 9 : seconde flèche part

Il faudrait encore 5 rangs pour encocher une autre flèche. Or, 9 + 5 = 14 ; il est impossible d'effectuer cette action durant ce round puisque cela dépasse 12. Notre personnage devra attendre le début du round suivant pour encocher sa flèche. En pratique, on voit qu'il est donc possible de lancer 3 projectiles tous les deux rounds.

Terminons par un exemple à deux personnages pour illustrer réellement le problème de l'initiative. Notre personnage vient de tirer sa seconde flèche, il n'a plus le temps d'en encocher une autre ce round-ci, et il voit à 6 mètres de lui un adversaire le charger avec une lance. Aura-t-il le temps de tirer une nouvelle flèche ? Qui frappera le premier ?

Tout dépend, bien sûr, de la taille, de la dextérité de l'adversaire, et du genre de lance qu'il emploie. Supposons-lui une lance courte avec un RA de 2, une taille de 12 qui lui donne un RA de 2, une dextérité de 10 qui lui donne un RA de 3, (rang d'attaque fixe = 2 + 2 + 3 = 7). 6 mètres à parcourir = 2 unités de Mvt = 2 RA. 7 + 2 = 9. L'adversaire pourra frapper au rang d'attaque N° 9. Notre personnage doit maintenant encocher sa flèche (5 rangs) et la tirer (2 rangs). 5 + 2 = 7. C'est donc lui qui à l'initiative. Souhaitons-lui de tirer juste, car s'il manque sa cible et que l'autre, maintenant sur lui, réussisse son pourcentage d'empalement, il est peu probable que notre personnage soit encore là pour nous servir d'exemple la prochaine fois... □

Denis Gerfaud

L'appel de Call of Cthulhu



« — Allo, qu'est-ce-que-c'est ? »
« — *Monsieur ! un appel pour vous...* »

Quand on lira ces lignes, je ne serai plus de ce monde...

J'ai tenté de lutter, j'ai essayé de résister à ***l'Appel,*** *mais j'ai senti ma raison vasciller, l'Appel a été le plus fort : et j'ai craqué. Pourtant, dans un dernier sursaut d'avertissement aux autres, à ceux et à celles qui ne savent pas encore... J'enfermerai cette confession dans une bouteille que j'enverrai à Casus Belli. Quant à moi, pauvre de moi, que le Grand Déhème me pardonne, j'avalerai (sans eau) une boîte entière de dés à 20 faces...*

J'étais un joueur normal (sic), et Donjons & Dragons me promettait gaiement une profusion de goules et de vampires à exterminer sans trembler. Et puis un soir – terrible soir ! – je me suis retrouvé à une table où le maître de jeu se présenta d'emblée comme le Gardien des Arcanes : nous allions jouer à ***Call of Cthulhu*** *(L'Appel de Cthulhu), jeu de rôle fondé sur le monde d'horreur et de démence de H.P. Lovecraft. Qunand nous nous vîmes bientôt cernés de goules, je m'apprêtai à mourir ; ce fut bien pire : je devins fou. Je n'en suis pas encore revenu.*

L'action de *Call of Cthulhu* se situe sur cette terre, dans les années 1920. Les personnages, qui peuvent être de n'importe quelle nationalité (bien que les références fournies dans les règles s'appliquent surtout aux Américains) ne sont ni des guerriers ni des magiciens. Ce sont des gens comme tout le monde, vivant dans un monde qui, il y a soixante ans, n'était pas fondamentalement différent de celui d'aujourd'hui. Les principaux antécédents proposés pour les personnages sont : écrivain, professeur, historien, antiquaire, parapsychologue, journaliste. Ce ne sont généralement pas des hommes d'action, mais plutôt des intellectuels.

Le basic Role-playing, vous connaissez ?

Le jeu, édité par *Chaosium*, se joue selon le principe du Jeu de Rôle de Base (Basic Role-Playing). Les joueurs qui jouent déjà à *Runequest* se sentiront aussitôt familiarisés avec la mécanique du jeu (avec la mécanique seulement !). Ils retrouveront pour définir leur personnage, les mêmes attributs à tirer sur 3 dés à 6 faces : *Force, Constitution, Taille, Dextérité, Charisme, Intelligence* et *Pouvoir.* Il s'en ajoute cependant une huitième : *L'Éducation.*

Selon le principe du jeu de rôle de base, les personnages ont à leur disposition un certain nombre de talents ou aptitudes (*skills*) qu'ils développeront plus ou moins selon leur profession de départ, leur goût, et ce qu'ils en feront au cours des aventures.

Toutes ces aptitudes, y compris celles de combat, sont définies par un pourcentage. Au cours du jeu, pour réussir une action, il suffit de jouer ce pourcentage – ou moins – sur 1d100. Si le jet est réussi, il suffira, plus tard, de rejouer ce pourcentage – ou *plus* – pour l'augmenter. Telle est la façon dont s'acquiert l'expérience.

L'Éducation sert entre autres choses à déterminer l'expérience préliminaire. Plus votre score d'Éducation est élevé, plus vous pourrez partir avec de hauts pourcentages dans les aptitudes définies par votre profession. Quant au Pouvoir, s'il est indispensable pour l'utilisation de la magie (magie très rare et *très* périlleuse), il sert à déterminer la caractéristique la plus originale du jeu, sa véritable clé de voûte : la **Santé Mentale.**

Équilibre mental en baisse et bonjour folie !

La Santé Mentale (en abrégé SAN) est déterminée par le Pouvoir multiplié par 5. Un personnage moyen, doué d'un Pouvoir de 10, possède donc au départ une cinquantaine de points de SAN. Lorsqu'au cours d'une nuit venteuse, où les nuages échevelés occultent spasmodiquement la blême rondeur de la pleine lune en trouées répétées

d'ombres et de lumière blafarde, sur fond d'orage qui gronde au loin, notre personnage entend gratter à sa fenêtre et se retourne pour voir, écrasé contre la vitre, **un visage qui n'a rien d'humain**, va-t-il avec un sang froid imperturbable dégainer son révolver +1 ? Non. La réponse est brutale. Non. Moi aussi, j'ai cru qu'il le ferait ; moi aussi j'ai espéré qu'il le fasse. Eh bien non.

D'abord parce qu'en 1920 de tels gadgets sont toujours inconnus, et puis parce que notre personnage n'est qu'un paisible professeur d'histoire de l'université de Miskatonic, Arkham, Massachusetts. Alors, que va-t-il faire ? Eh bien, il se contente de devenir blanc comme un linge, de sentir ses cheveux se dresser sur sa tête ; il pousse un vague cri étranglé et laisse tomber le livre qu'il lisait. (Un curieux bouquin écrit en latin, d'ailleurs, découvert le matin même chez un bouquiniste ironique et barbu, et qui porte un titre non moins curieux : Le *Nécronomicon*...) Jusqu'au matin, il restera à trembler, attendant avec angoisse la venue libératrice du jour. Notre personnage a craqué. Il est maintenant atteint de Nyctophobie (peur de la nuit). Sa folie ne sera sans doute que passagère ; n'empêche que tous les soirs, à la tombée de la nuit, il ne pourra s'empêcher de se sentir nerveux, surtout les nuits de pleine lune un tant soit peu venteuses.

Un peu... beaucoup... à la folie... pas du tout

Les règles concernant la folie, dans *Call of Cthulhu*, sont aussi simples qu'efficaces. La folie se présente sous trois aspects : passagère, permanente, incurable. Chaque fois qu'un personnage est confronté à une créature du Mythe de *Cthulhu*, ou à un spectacle tout aussi éprouvant pour les nerfs, le personnage doit réussir à jouer sur 1d100 un nombre équivalent ou inférieur à son nombre actuel de points de SAN. S'il réussit, selon la gravité du cas, il ne perd que peu ou pas de points de SAN. S'il manque son jet, il peut perdre jusqu'à un très grand nombre de points de SAN.

Une perte de 5 points ou plus en une seule expérience conduit à une folie passagère, qui peut durer de quelques minutes à quelques jours. Une perte de 20 % ou plus du nombre actuellement disponible de points de SAN conduit à une folie permanente. Quand un personnage voit ses points de SAN réduits à zéro ou moins, il est fou de façon incurable. Il doit rendre sa fiche de personnage au Gardien des Arcanes (le maître de jeu) et devient un NPC.

La folie permanente peut être guérie de deux façons :

— par la psychanalyse, une science encore relativement nouvelle (et qui fait d'ailleurs partie des talents que les personnages peuvent posséder). Cela demande du temps et cela peut échouer avec, en conséquence, aggravation de l'état du patient...
— dernier ressort, les asiles où l'on pourra appliquer un traitement alors fort à la mode : l'électrochoc. Outre que le risque d'échec n'est pas négligeable, le patient peut se retrouver défiguré, paralysé, idiot, etc.

En ce qui concerne les points de SAN perdus, ils peuvent parfois être regagnés. Quand les Investigateurs (nom donné aux aventuriers dans *Call of Cthulhu*) réussissent à mener à bien leur entreprise, ils gagnent une nouvelle confiance en eux-mêmes et, pratiquement, remontent en SAN.

Au rendez-vous de la mort ignominieuse

La folie, c'est bien ; mais on peut aussi mourir. Comme dans tous les jeux de rôle, les personnages ont également des points de vie (hit points). Ceux-ci sont déterminés par la moyenne entre les scores de Constitution et de Taille. Un personnage moyen avec 10 en Constitution et 8 en Taille, par exemple, aura donc 9 points de vie. Ceux-ci ne peuvent jamais être augmentés. Quand on tombe à zéro points de vie, on est mort.

Il y a peu de combats dans *Call of Cthulhu* ; ça n'est pas un wargame, c'est un jeu de rôle ! Vouloir affronter les situations de face, arme à la main, conduit à peu près toujours à l'échec. Un révolver de petit calibre inflige un minimum de 1d6 de dommage, un gros fusil à double canon peut aller jusqu'à 4d6, un révolver 45 fait 1d10 +2 – et il n'y a pas d'armures. Quant aux créatures du Mythe de *Cthulhu*, 2 ou 3 d6 par attaque sont choses fréquemment vues et elles ont droit à autant d'attaque par round qu'elles ont de griffes, de cornes, de tentacules, etc. Sans compter que, pour la plupart, les balles leur font autant d'effet que des pépins de raisin.

Mais alors ??!! (je sens que vous commencez à craquer à votre tour) si on ne peut pas les tuer, si le seul fait de les voir vous rend fou, **qu'est-ce qu'on peut faire ?**

Rien. Fuir. Essayer d'oublier. Espérer que *EUX* vous oublieront. Jouer à autre chose. Je vous en conjure ! que mon sacrifice ne soit pas inutile ! Je vous aurais prévenu... (mais où est donc passée cette fichue boîte de dés à 20 faces ?)

Lectures à ne pas mettre entre toutes les mains

Les livres de Savoir Secret (et interdit) sont **la seule arme véritable** de *Call of Cthulhu*. Outre le *Necronomicon*, cité plus haut, écrit par l'Arabe dément Abd Al-azred, les règles du jeu proposent une bonne vingtaine de titres d'ouvrages mystérieux mentionnés dans les histoires de *Lovecraft* et se rapportant plus ou moins directement au Mythe de *Cthulhu*.

Ces livres, quand on réussit à les dénicher, peuvent avoir différents impacts sur le lecteur. D'abord, perte *automatique* d'un plus ou moins grand nombre de points de SAN (et ça continue !). Ensuite, point positif, augmentation d'un talent que les personnages ont toujours à 0 % au début de leur carrière : Connaissance du Mythe de *Cthulhu*. Ce talent, quand il est monté à au moins 1 %, fonctionne de la façon suivante : chaque fois que les personnages croient avoir affaire à une manifestation des *Grands Anciens* (Great Old Ones), des *Autres Dieux* (Other Gods) tels que *Azathoth, Nyarlathotep et les autres*, ou à toute créature extra-terrestre reliée au Mythe de *Cthulhu*, ils peuvent tenter de jouer ce pourcentage pour savoir de quoi il retourne véritablement. Et s'ils réussissent leur jet, ils gagnent au moins le bénéfice d'être avertis et de savoir contre *quoi* ou *qui* ils se battent. Renseignement d'une valeur inestimable.

La magie, un art à vos risques et périls

Enfin, la magie existe aussi dans *Call of Cthulhu*. Elle est seulement rare et dangereuse à utiliser. Le second bénéfice que l'on peut tirer de la lecture des livres interdits est d'y trouver la formule d'un ou plusieurs sorts. Ces sorts se présentent à peu près tous sous le même format : ils servent à contacter les créatures du Mythe de *Cthulhu*, à les sommer, à tenter de les soumettre ; certains sorts permettent d'appeler les *Autres Dieux* eux-mêmes, voire d'entrer en contact avec *Cthulhu* en personne.

Essayer de faire se retourner ces créatures les unes contre les autres peut parfois être une tactique payante. Il y a des risques. Le sort peut échouer. La créature que vous venez de sommer d'apparaître peut être de mauvaise humeur. Et puis, de toutes façons, la moindre incantation, le moindre gestuel entrant dans l'accomplissement de ces sorts sont tellement hideux et blasphématoires que vous perdez automatiquement des points de SAN. (Sans compter ceux que vous risquez également de perdre au moment où la créature arrive.

Dernier détail, même si vous menez à bien vos missions et vos aventures, votre Santé Mentale ne peut jamais dépasser 100 – Connaissance du Mythe de *Cthulhu*. C'est-à-dire que si vous possédez 10 % de Connaissance du Mythe de *Cthulhu*, votre SAN ne pourra plus *jamais* être supérieure à 90. Si vous avez 50 % de Connaissance du Mythe de *Cthulhu*, votre SAN au mieux d'elle-même ne sera jamais supérieure à 50. **Et au cas où vous réussiriez à acquérir une connaissance du**

Mythe de *Cthulhu* de 100 %, vous seriez automatiquement fou incurable avec une SAN de zéro. L'équilibre mental, comme son nom l'indique, est une question d'équilibre.

Alors, vous ne me croyez toujours pas ? Eh bien courez donc à votre perte, j'aurai tout tenté pour vous sauver !

Troublez-moi, ce soir

Call of Cthulhu est un **Jeu de Rôle,** peut-être à ma connaissance l'un des seuls qui soit réellement un jeu de rôle, **c'est-à-dire où l'on incarne complètement un personnage, physiquement et mentalement.** Un jeu de rôle et non pas un wargame déguisé. L'une des multiples définitions du jeu de rôle est : un jeu où il n'y a ni perdant ni gagnant. *Call of Cthulhu* répond parfaitement à cette définition. Le but du jeu est avant tout de vivre une histoire, une bonne histoire d'épouvante, pleine de coups mystérieux frappés à la fenêtre, de greniers au bric-à-brac inquiétant, de cimetières abandonnés au clair de lune. Jeu d'ambiance et (pour employer un mot étranger — le jeu ne l'est-il pas ?) de *feeling*. Certes, pour apprécier pleinement le jeu, il est bon d'avoir quelque connaissance des romans de *Lovecraft* de même qu'il est utile d'avoir lu *Tolkien* pour se sentir dans l'ambiance de *Donjons & Dragons.* Mais même si l'on n'a jamais lu *Lovecraft*, il suffit d'avoir vu un ou deux films de vampires pour saisir de quelle atmosphère il s'agit.

Nous sommes en 1920. Une nouvelle organisation de fraternité vient de s'installer à Boston. Elle s'appelle l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent. Parmi les membres, on ne compte que des gens de qualité, des gens de la haute société, des érudits. Le siège de l'Ordre se trouve dans une maison plaisante entourée de jardins. On y discute de haute philosophie, on y a des vues élevées et philanthropiques sur l'avenir de l'humanité. Après les discours et les allocutions, on se rassemble au parloir, tout en dorures et en velours rouge, on prend un verre au bar, on fait partie de l'élite. Naturellement, vous vous êtes sans doute joint à l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent. N'êtes-vous pas ce jeune auteur qui n'avez encore rien publié mais qui êtes si bourré à craquer de talent ?...

Si vous voulez savoir la suite, à vos risques et périls, trouvez-vous un Gardien des Arcanes qui vous fasse jouer *Les Ombres de Yog-Sothoth* (Shadows of Yog-Sothoth). C'est le dernier module paru de *Call of Cthulhu.* Et quand je dis "module", il s'agit en fait d'une véritable campagne. Une campagne en sept grands épisodes. Un aperçu des têtes de chapitre : 1. L'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent ; 2. Regard sur le Futur ; 3. L'Assemblée de Cannich ; 4. Le Canyon du Diable ; 5. Le Ver qui Marche ; 6. Les Guetteurs de l'Ile de Pâques ; 7. La Remontée de R'lyeh.

Les Ombres de Yog-Sothoth, une campagne complète pour sauver l'humanité... pour sauver l'humanité... ah ! ah ! ah ! ah ! ah ! ah ! ah ! Excusez-moi, si je ris, c'est parce que je viens de retrouver ma boîte de dés à 20 faces et qu'elle m'est indispensable pour faire jouer ce soir *La Dague de Thoth,* un module qui vous mène dans un vieux temple égyptien, suite à une mystérieuse malédiction. Un module que l'on peut trouver dans le nº 27 de *Different Worlds,* une revue grandement consacrée à *Call of Cthulhu.* Je vous l'avais bien dit... **Ils sont partout !** □

Denis Gerfaud

Il est recommandé au gardien des Arcanes de lire soigneusement toute l'aventure avant de la faire jouer. Puis, de se munir des divers éléments contenus dans la boîte, pour jouer ce scénario prévu pour personnages débutants (c'est-à-dire sans connaissance du mythe de Cthulhu et dont la santé mentale n'a jamais été perturbée...).



Nocturne pour violon

POUR un jeu tel que l'*Appel de Cthulhu,* un système d'aventure différent est utilisé. Il se divise en deux étapes : à la base, il y a généralement un événement en cours. Cet événement est décomposé en trois facteurs : sa cause (l'action entreprise par les joueurs), son lieu (l'endroit où il a cours) et son déroulement (l'explication en détails et la présentation des possibilités offertes aux personnages). D'autre part, il y a les informations, que les personnages peuvent découvrir, décomposées en : leur source (personne, lieu ou objet par lequel les personnages apprennent l'information), leur accès (l'action que les personnages doivent entreprendre pour accéder à l'information) et son contenu (qui explique la teneur de l'information). Les événements et les informations sont toujours étroitement liés.



LES personnages se trouvent tous en vacances (ou pour toute autre raison que le gardien des Arcanes inventera), dans une petite ville de la Nouvelle-Angleterre, Arkham. Ils se connaissent tous, habitant dans la même maison, chez une logeuse du nom de Emma Callton.

Evénement I

Cause : aucune particulière.

Lieu : Arkham.

Déroulement : au cours d'une promenade à laquelle tous les personnages participent, ils découvrent le vieux quartier d'Arkham, un quartier aux maisons vieilles, aux ruelles tortueuses ne portant ni nom ni numéro, mais très pittoresque.

Information I

Source : la dernière rue des quartiers "neufs" d'Arkham avant le vieux quartier.

Accès : réussir son *Spot Hidden Object.*

Contenu : la dernière rue que les personnages parcourent avant de pénétrer dans le vieux quartier se nomme *Walnut Street* (selon la carte p. 83 du livret de règles, elle se situe deux blocs à droite de l'université).

Evénement II

Cause : aucune particulière.

Lieu : le vieux quartier d'Arkham.

Déroulement : les personnages se rendent rapidement compte qu'ils sont complètement perdus dans le vieux quartier et déambulent au hasard des ruelles. Il n'y a pas de passants, et si l'on frappe à une porte, personne ne répond. Au bout de plusieurs heures de marche, tout personnage réussissant son *Listen,* perçoit au loin un bruit de voitures, provenant certainement du centre ville. A ce moment précis, une superbe musique de violon retentit, provenant visiblement d'une maison proche. Cette mélodie est si belle, si émouvante que quiconque voudra certainement vérifier sa provenance et rencontrer son auteur. Il suffit aux personnages de se diriger vers la maison d'où provient la musique par laquelle ils sont en fait attirés irrésistiblement.

Evénement III

Cause : la musique très particulière du violon.

Lieu : les escaliers de la maison du violoniste.

Déroulement : bien que la maison ne paraisse pas faire plus de quatre étages, vue de l'extérieur, les personnages auront l'impression de monter au moins le triple dans ces vieux escaliers. Tout personnage échouant un jet sous la constitution x 5 avec un dé de pourcentage, est pris de nausées, sujet à un malaise, relevant à la fois du vertige et du mal de mer. Tout personnage faisant alors demi-tour, n'a pas l'impression de redescendre, et se retrouve devant, précédant ses autres compagnons, perdant 1D6 de *Sanity* (ou 1D3 si son jet sous la *Sanity* réussit). Tout personnage jetant un coup d'œil par-dessus la rambarde, voit que toute la cage d'escalier a l'air de se tordre et d'onduler. Il perd 1D3 de *Sanity* ou 1 pt si son jet sous la *Sanity* réussit.

Arrivés "en haut", les personnages se retrouvent dans un couloir sans fenêtre, agrémenté d'une seule porte, de derrière laquelle émane la musique.

Evénement IV

Cause : que l'un des personnages frappe à la porte ou qu'ils attendent une dizaine de minutes.

Lieu : au dernier étage de la maison, l'appartement du violoniste.

Déroulement : au bout d'une dizaine de minutes, ou lorsque l'un des personnages frappe à la porte, la musique s'arrête. Une vieille femme ouvre alors la porte et s'adressant aux personnages "Il m'avait bien semblé entendre du bruit. Mais entrez, je vous en prie". L'unique pièce est misérable : un lit, une table ainsi qu'un four, et assis sur une chaise, le violoniste, un enfant d'environ neuf ans, son instrument posé sur ses genoux. La vieille femme apprend aux investigateurs qu'il est sourd, muet et aveugle, mais que son jeu est si beau ! L'enfant ne bouge pas et aucune force au monde ne lui fera lâcher son violon ou l'archet.

D'autre part, l'unique fenêtre de la pièce est fermée, et si la vielle femme est questionnée, elle répondra que l'enfant ne supporte pas la lumière du jour.

Information II

Source : la vieille femme.

Accès : réussir un *Debate* ou un *Oratory*.

Contenu : la vieille femme, si elle est interrogée à ce sujet, explique que le garçon lui a été confié par une parente éloignée du nom de Joanna Blossom. La mère, atteinte d'une maladie incurable qui devait d'ailleurs l'emporter peu après, ne voulait pas laisser l'enfant à la garde de son père.

Information III

Source : la rue qui sort du vieux quartier.

Accès : automatique.

Contenu : une fois sortis de la maison du violoniste (les escaliers sont redevenus normaux), les personnages regagnent sans problème les quartiers neufs d'Arkham, débouchant sur une rue du nom de *Parsonage Street*.

Evénement V

Cause : aucune particulière.

Lieu : n'importe où, près d'une carte d'Arkham.

Déroulement : l'un des personnages, en regardant une carte d'Arkham, remarque qu'il n'y a pas l'air d'y avoir de vieux quartiers tortueux à l'extrémité de *Parsonage Street*. Si un personnage a eu accès à l'information I, il verra qu'il n'y a qu'un demi-bloc entre *Parsonage Street* et *Walnut Street* et tous perdront 1D3 de *Sanity*, ou 1 pt si un jet sous la *Sanity* est réussi. Si les personnages décident de retourner à l'endroit, ils ne retrouveront pas le vieux quartier, et perdront 1D3 de *Sanity*.

Information IV

Source : la bibliothèque de l'université de Miskatonic à Arkham.

Accès : rechercher sur le vieux quartier d'Arkham et réussir un *Library Use*.

Contenu : un livre parlant du vieux quartier d'Arkham qui fut brûlé en 1891, et qui se situait près de l'université elle-même, soit près de *Walnut Street* et de *Parsonage Street* ce qui fait perdre 1D3 de *Sanity* à celui qui découvre l'information.

Information V

Source : la bibliothèque de l'université de Miskatonic.

Accès : recherche sur la famille Blossom et réussir un *Library Use*.

Contenu : on peut découvrir dans un vieil exemplaire de la gazette d'Arkham qu'un certain Thomas Blossom a été interné, il y a environ 6 mois, à la clinique pour dérangés mentaux d'Arkham. Par contre, toute recherche sur le décès de Joanna Blossom, dans la rubrique nécrologique, reste infructueuse.

Information VI

Source : l'Etat Civil, à la Mairie d'Arkham.

Accès : réussir un *Debate* ou un *Oratory* pour convaincre le fonctionnaire de vérifier les fichiers des Blossom.

Contenu : dans l'Etat Civil, il n'est pas fait mention de la moindre naissance chez le couple Thomas et Joanna Blossom. Par contre, on peut s'y procurer sans problème l'adresse des Blossom.

Evénement VI

Cause : cet événement n'arrivera que si les personnages décident de visiter la maison des Blossom.

Lieu : l'habitation des Blossom, une maison isolée dans la forêt entourant Arkham.

Déroulement : la maison est visiblement inhabitée et en état avancé de décrépitude. Le toit est écroulé, et un personnage réussissant son *Spot Hidden Object* a l'impression que quelque chose a détruit le toit de l'intérieur (!) Les volets sont cloués de l'extérieur, ainsi que la porte. Il est assez simple de pénétrer dans la maison en arrachant les planches. A l'intérieur, les meubles sont recouverts de draps blancs, et la poussière s'est déposée en couche épaisse.

L'un des endroits intéressant est la chambre à coucher. En effet, c'est à cet endroit que le toit est écroulé, et si les personnages n'ont pas remarqué dehors qu'il a été détruit de l'intérieur de la maison, ils peuvent relancer le dé à ce moment. Le lit est brisé en deux, comme par un poids gigantesque. Le dernier occupant de la maison dormait visiblement dans le salon, sur un canapé. Sous le canapé, recouvert par une couche de poussière, se trouve un journal intime, déchiré et presque illisible. Il faut regarder sous le canapé et réussir un *Luck Roll* ou un *Spot Hidden Object* pour l'apercevoir.

Pour le lire, il faudra réussir un jet sous la DEX × 3 avec un dé de pourcentage pour rassembler les morceaux. L'impression générale qui se dégage du manuscrit est que l'auteur, Thomas Blossom, était effectivement mûr pour l'asile. Il parle (à travers les morceaux rassemblés), d'un étranger arrivé un soir ; puis son récit s'embrouille, il affirme que sa femme est possédée par l'étranger et qu'elle l'a expulsé de la chambre conjugale ; de la dernière nuit, de la lumière qui brisa le toit et partit vers les cieux et de ce que sa femme conçut, le matin même, à l'aube (sans qu'il dise de quoi il s'agisse). Le fait de lire le manuscrit coûte 1 pt de *Sanity* tant le style est dérangeant et tant l'auteur semble convaincu de la véracité de ses écrits.

Il est conseillé au gardien des Arcanes de renforcer l'atmosphère sinistre des lieux.

Information VII

Source : la clinique pour dérangés mentaux d'Arkham.

Accès : y téléphoner et se renseigner sur Thomas Blossom.

Contenu : Thomas Blossom est interdit de visite et se trouve dans une phase critique de sa folie.

Information VIII

Source : la clinique pour dérangés mentaux d'Arkham.

Accès : "cuisiner" l'employé de service au sujet de Thomas Blossom, réussir un *Debate, Oratory* ou *Fast Talk.*

Contenu : en fait, la dégénérescence mentale de Blossom est accompagnée d'une dégénérescence physique, une maladie inconnue qui l'emportera bientôt.

Evénement VII

Cause : la visite des personnages au violoniste.

Lieu : l'appartement de chacun des personnages (ou plutôt leurs rêves).

Déroulement : chaque personnage est troublé, chaque nuit après la visite chez le violoniste, par des rêves étranges, pratiquement les mêmes : ils se retrouvent dans le vieux quartier d'Arkham ; la musique d'un violon, folle et sauvage, joue à l'arrière-plan, ils vont à la maison, où la vieille femme ouvre la fenêtre de la chambre... et ils se réveillent systématiquement à ce moment, ayant perdu 1 point de *Sanity.*

Information IX

Source : le journal hebdomadaire local "la gazette d'Arkham".

Accès : avoir découvert l'information n° IV, réussir un *Luck Roll* avec un dé de pourcentage, une fois par jour, par personnage, durant une semaine.

Contenu : un certain professeur Andrew Stewart vient de mourir, ne laissant pas d'héritiers connus. Il enseignait à l'université Miskatonic d'Arkham, et avait disparu il y a un mois de cela ; il a été déclaré officiellement décédé cette semaine. Conformément à ses derniers vœux, sa maison et tout son contenu seront détruits une semaine après son décès. Le journal rappelle aux lecteurs que le professeur Stewart, qui jouissait d'une excellente réputation à l'université, habitait la dernière maison réchappée au grand incendie de 1891. Nulle mention n'est faite de son âge.

Information X

Source : l'université de Miskatonic d'Arkham.

Accès : y téléphoner et se renseigner sur le professeur Andrew Stewart, réussir un *Fast Talk.*

Contenu : le professeur Stewart détenait la chaire de physique à l'université, et donnait des cours de physique. Il dirigeait aussi le département de recherches astronomiques.

Evénement VIII

Cause : cet événement n'arrivera que si les personnages visitent la demeure du professeur Stewart.

Lieu : la demeure du professeur Stewart, située sur *College Street,* juste entre *Parsonage* et *Walnut Street.*

Déroulement : la maison du professeur Stewart est une très vieille demeure et pour pouvoir y accéder, les personnages doivent procéder de nuit, la cambriolant littéralement, car aucun autre moyen d'entrer ne leur est accessible, en raison des dernières volontés du professeur Stewart. La maison est assez vaste mais aucun objet d'intérêt ne s'y trouve. Il apparaît pourtant que le professeur Stewart s'intéressait à toutes sortes de domaines, y compris l'occulte, l'archéologie, les mathématiques, etc.

Au fond de la maison, les aventuriers peuvent remarquer une petite porte donnant sur une cour intérieure, et tout personnage réussissant son *Spot Hidden Object* voit une autre petite porte au fond de cette cour. Si les personnages pénètrent dans la cour, ils constatent que la petite porte est fermée par une barre de bois, et en s'approchant davantage qu'une étoile à cinq branches est gravée dans le bois. S'ils enlèvent la barre, et passent la porte, ils se retrouvent dans une ruelle qu'ils reconnaissent immédiatement : une des ruelles du vieux quartier d'Arkham ! Cette découverte étonnante leur fait d'ailleurs perdre 1 pt de *Sanity.* Si les personnages font le tour de la maison, ils ne verront pas la porte de l'extérieur, et perdront 1 pt de *Sanity.*

Evénement IX

Cause : cet événement n'arrivera que si les personnages décident de rentrer dans le vieux quartier.

Lieu : le vieux quartier d'Arkham (peu importe le moment où les personnages arrivent de la maison, il y fera toujours nuit).

Déroulement : les rues n'ont pas changé depuis la dernière visite des investigateurs : toujours aussi tortueuses, aussi sombres, mais rendues plus sinistres encore par la tombée de la nuit. Au bout d'une demi-heure d'errance dans les ruelles, un bruit sinistre trouble le calme pourtant imperturbable de la nuit : une sorte de feulement, suivi d'un hurlement de loup, entrecoupé d'aboiements de chien, le tout sur fond de clapotis spongieux. Le "cri" ou plutôt les cris, car les bruits se répètent, sont si inhumains qu'ils donnent la chair de poule à tous les personnages présents, et ceux qui manquent un jet sous la *Sanity* perdront 1 pt de *Sanity.* Tout personnage réussissant un *Listen* note que les bruits semblent se rapprocher, et qu'ils sont accompagnés de grattements métalliques sur les pavés des rues.

Les créatures (si les personnages les laissent s'approcher) ressemblent à des chiens (hum !) de deux mètres de haut, d'un bleu métallique,

couverts de taches d'un vert gluant, ces taches elles-mêmes parsemées de boutons purulents et jaunâtres, et munis de griffes qui s'enfoncent dans les pavés. Leur tête est allongée, en forme de cylindre. A la place des yeux, se trouvent des trous obscurément profonds et leur gueule close suinte un magma gluant et collant. Leur vue cause une perte de 2D4 de *Sanity*, sauf si le jet sous la *Sanity* est réussi, auquel cas la perte est de 1D4. Les bêtes sont environ une douzaine, assez pour déchiqueter les personnages en quelques secondes. Mais leur fonction est uniquement de les poursuivre et de les amener à un certain lieu.

Evénement X

Cause : cet événement arrivera dès que les personnages seront sur le point d'être rattrapés par les "chiens".

Lieu : en face de la maison du violoniste, dans le vieux quartier d'Arkham.

Déroulement : les personnages sentent le souffle pestilentiel des créatures juste derrière eux, et tout espoir semble vain. A ce moment (!) une musique de violon retentit, figeant les bêtes sur place. Puis les personnages se précipitent vers la maison irrésistiblement attirés par la musique (s'ils ne s'y jettent pas d'eux-mêmes). A peine entrés, l'enfant se met à parler (!), disant à la vieille femme : "Prépare le Sacrifice au grand *Nyarlathotep*". Et avant que les personnages puissent réagir, la vieille femme ouvre l'unique lucarne de la chambre.

Quatre actions sont possibles :

— courir vers la porte, qui s'avère hermétiquement close,

— fermer la fenêtre : de l'autre côté se profile un paysage inquiétant, un décor spatial. Au centre, une étoile noire, gigantesque, qui semble aspirer tout ce qui l'entoure et qui pulse comme douée de vie, et dont émane une impression de mal infini. La seule vision de cet endroit fera perdre 2D10 de *Sanity*, ou 1D10 si le jet sous la *Sanity* est réussi. En plus, tout personnage se penchant dehors pour fermer la fenêtre devra réussir un jet de résistance (voir *Basic Role Playing*) sur sa taille contre 10 à être aspiré (ce qui équivaut à la mort) et un autre sur sa force contre 10 pour refermer la fenêtre, ce qui la referme définitivement. La cérémonie interrompue provoque le départ de l'enfant violoniste, celui-ci s'évaporant en un nuage de fumée noire, laissant uniquement ses vêtements et son violon).

— Un personnage peut aussi essayer d'attaquer la vieille femme. Elle se métamorphose en plusieurs phases. D'abord, sa peau se déride et ses vêtements craquent, puis ses yeux roulent hors des orbites, laissant place à des vers grouillants qui émergent aussi de la bouche et des oreilles, pour finalement exploser littéralement et laisser place à un tas de vers munis de dards, vaguement anthropomorphe .

Les vers qui marchent :

Force : 20. – *Constitution* : 10. – *Taille* : 10. – *Intelligence* : 20. – *Pouvoir* : 10. – *Dextérité* : 5.

Armes : attaque de masse. – % d'atteindre : 100 %.

Dégâts : 1, puis 2, puis 3, puis 4, puis 5, etc. Les vers attaquent en se jetant sur leur victime tous à la fois. Celle-ci peut esquiver si elle réussit son jet sous la DEX × 3 avec un dé de pourcentage. Si la victime est atteinte, elle n'a plus cette possibilité et subit des dégâts automatiquement.

Armure : aucune, mais les vers étant un groupe, sont immunisés contre toutes les armes sauf le feu (notez qu'une lampe à pétrole éclaire la chambre), qui leur inflige 3D6 de dégâts par round. Mais tout personnage enseveli sous les vers subira 1D6 de dégâts par round aussi.

San : le fait de voir la vieille femme se transformer en vers coûte 2D6 de *Sanity*, ou 1D6 si le jet sous la *Sanity* est fait. Tout personnage submergé par les vers perdra 1D4 ou 1 pt si le jet sous la *Sanity* réussit.

Note : les vers, pour se maintenir dans cette forme, utilisent 1 pt de Pouvoir par round, c'est-à-dire que leur durée de vie maximum est de 10 rounds.

— la dernière solution consiste à attaquer l'enfant. Il n'est pas affecté par les blessures et les balles le traversent de part en part sans le moindre effet. Quiconque s'approche de lui, le voit ouvrir la bouche, et un grand serpent noir et visqueux en jaillir, l'atteignant automatiquement et faisant perdre 1 pt de *Sanity* si le personnage manque son jet sous la *Sanity*. La morsure du serpent inflige 1 pt de dégât et injecte un poison de force 10 (voir page 19 des règles, à *Treat Poison*) qui provoque l'évanouissement (la victime se réveillant, un nombre de minutes égal à 30 – sa constitution) ou la mort si sa constitution arrive à zéro.

Une fois la fenêtre fermée, l'enfant se transformera en vapeurs noires, et la porte peut être réouverte, permettant aux investigateurs de s'échapper. Arrivés à la porte de la maison du professeur Stewart, ils la trouvent barrée, et il faut l'enfoncer, en réussissant un jet de résistance sur la force contre la force de la porte, 30 (au maximum, deux personnages peuvent essayer).

Evénement XI

Cause : cet événement n'arrivera que si les personnages parviennent à sortir du vieil Arkham.

Lieu : la maison du professeur Stewart.

Déroulement : à peine entrés dans la petite cour, ils y trouvent un homme qui les enjoint à refermer la porte, et se présente comme le professeur Stewart. Puis, installés dans le salon, devant un verre de whisky, il leur expliquera toute l'histoire : à travers un livre trouvé à la bibliothèque de l'université (sans dire lequel), il a ouvert une porte dans le temps, vers le vieux quartier d'Arkham. Durant son absence (d'un mois), il a découvert qu'une créature venue d'ailleurs a pénétré dans la demeure des Blossom, a fait un enfant, un avatar, à Joanna Blossom et l'a corrompue à sa cause, la forçant à remettre l'enfant à un gardien qui devait le surveiller jusqu'à sa maturité. Régulièrement, ils effectuaient des sacrifices au père de l'enfant, une créature d'ailleurs nommée *Nyarlathotep*. Théoriquement, les personnages eux-mêmes, après leur visite purement accidentelle, étaient destinés à un tel sacrifice, devant être attirés durant leur sommeil.

Cette histoire, qu'il vous faudra bien sûr étoffer et présenter comme une conversation réelle, ajoutera 3 % au score de *Cthulhu Mythos* et coûtera 1D3 de *Sanity*. Si les aventuriers ont découvert les informations n° II et IV, et le manuscrit décrit dans l'événement VI, ils gagneront encore 2 % en *Cthulhu Mythos* et regagneront 2D8 de *Sanity* chacun. D'autre part, le violon (s'ils l'ont récupéré) est un outil magique permettant à celui qui en joue (peu importe s'il joue bien ou pas) de contacter *Nyarlathotep*, rajoutant le Pouvoir actuel de l'utilisateur à sa chance de base (déjà déterminée sur le Pouvoir, voir page 66 des règles). Le professeur Stewart les informera de ce détail. Notez que le professeur Andrew Stewart est lui-même opposé aux forces de *Cthulhu*, et qu'il peut servir à plonger les personnages dans leur prochaine aventure... □

Martin Latallo.

Pour faciliter, en cours de jeu, les investigations du Gardien des Arcanes dans le livre maudit (alias le livret des règles) nous avons conservé en version anglaise la dénomination des facultés. Mais voici pour les puristes (ne sommes-nous pas en France, par Cthulhu !) l'équivalence des dits termes dans notre beau langage :

Spot hidden object : détection d'objet caché

Listen : entendre

Debate : débat

Oratory : convaincre par arguments émotionnels

Library use : recherche en bibliothèques

Fast talk : baratin

Luck roll : jet de chance

Treat poison : traitement des empoisonnements

Sanity : équilibre, santé mentale

Pour jouer, munissez-vous de dés à 4, 6, 8, 12 et 20 faces, du Players Handbook (PH), du Monster Manual (MM) et du Dungeon Masters Guide (DMG). Ce scénario est prévu pour environ six personnages du 5-7ᵉ niveau. Notez qu'il est déconseillé que ces personnages possèdent un moyen de voler.



Le jardin d'Olphara

Librement inspiré d'une nouvelle de Clark Ashton Smith

ENTRAINÉS un peu malgré eux dans une bagarre à l'auberge où ils résidaient, les aventuriers sont sur le point de conclure avec le dernier de leurs attaquants lorsqu'une rafle de la milice locale les interrompt. Les gardes sont frais, bien armés et nombreux, ce qui semble bien signifier pour les aventuriers qu'ils vont finir écartelés en place publique... Car à Ozoria, capitale du désormais très décadent Grand Royaume, la rigueur des lois est extrême et le fait de marcher en chaussures de fourrure sur les trottoirs d'un quartier noble peut signifier la mort.

MAIS (!) le capitaine a l'air d'avoir des ordres très précis au sujet de rudes gaillards de ce genre, et c'est ainsi que les aventuriers sont présentés au prince Tahill lui-même, neveu du roi-empereur-dieu du royaume, et héritier probable du trône. Ce dernier est bref et précis : les personnages ont le choix entre l'écartèlement ou une mission de confiance. La mission, s'ils l'acceptent est la suivante : Le prince tient beaucoup à une jeune fille qui, récemment et par une manipulation odieuse, lui a été enlevée par Olphara, l'un des meilleurs amis du roi-empereur-dieu. Olphara est le "founisseur officiel de concubines du roi-empereur-dieu", et d'après les informations du prince, la jeune fille, dénommée Perle de Cristal, aurait été amenée au "Jardin d'Olphara", demeure où sont sélectionnées les concubines. Le Prince explique avec tristesse qu'il suppose la concubine déjà morte, sinon pire. Mais il tient à retrouver "trois choses" appartenant à la jeune fille, pour avoir un souvenir d'elle : une fleur, un diadème et une clef.

L'explication du prince à ce sujet n'est guère convaincante, car il semble ignorer la nature exacte de ces objets. En fait, le prince ment aux aventuriers. Perle de Cristal était l'une des concubines préférées du roi-empereur-dieu, mais aussi une espionne à la solde du grand prêtre d'Arioch, presque égal en pouvoir au roi-empereur-dieu. Elle réussit à obtenir des informations importantes, mais avant de pouvoir les transmettre, elle fut découverte et dénoncée par un agent du prince Tahill.

Olphara s'est emparé d'elle sous un faux prétexte, et le roi-empereur-dieu ne fut jamais mis au courant de la trahison de Perle de Cristal. Puis le prince captura un des gardes qui avait surveillé Perle de Cristal, et apprit qu'elle était devenue folle, et qu'elle ne parlait que de trois choses : une fleur, un diadème et une clef. C'est ce que Tahill veut maintenant récupérer.

Il fait escorter les aventuriers jusqu'à la demeure d'Olphara, et les prévient qu'ils sont placés sous surveillance magique. Mais, pour prouver sa bonne volonté, il leur promet 100.000 pièces d'or s'ils lui ramènent les objets.

La demeure, vue de l'extérieur, présente un mur de cinq mètres (environ 15 pieds) de haut, parcouru à intervalles réguliers, de statues de femmes armées. On aperçoit, du côté Sud-Est, une sorte de grand dôme, sans fenêtres. Un autre dôme, plus allongé, est visible du mur Sud.

En observant la demeure durant toute une journée, on remarque les déplacements suivants : aux environs de 6 heures du matin, une charrette, tirant une sorte de wagon aux parois de fer, s'arrête devant la

porte Sud-Ouest. Le conducteur, ouvre la porte arrière et deux vigoureux gaillards en descendent, tirant une chaîne à laquelle sont attachées une dizaine de jeunes filles. Le conducteur frappe à la porte et dit (Il faut l'oreille d'un voleur réussissant son *hear noise* pour entendre) : *"J'apporte des fleurs pour Olphara"*. La porte s'ouvre, révélant un grand Numide qui réceptionne la chaîne et remet un sac au conducteur. Celui-ci repart et la porte se referme.

Vers huit heures, à la tombée de la nuit, la grande porte du côté Sud-Est s'ouvre, pour livrer passage à des nobles, vêtus d'habits luxueux. Elle se referme environ une demi-heure après.

Vers minuit, les nobles repartent. Enfin, vers deux heures du matin, la grande porte s'ouvre à nouveau sur une charrette recouverte d'une bâche. Si les aventuriers ouvrent la bâche (soit un voleur s'approchant discrètement par-derrière, soit en maîtrisant le conducteur), ils aperçoivent un abominable charnier, des membres humains entassés, pêle-mêle dont se dégage d'ailleurs une odeur répugnante.

Entrer dans la demeure est possible de quatre façons :

La première consiste à grimper par-dessus la muraille. Mais dès qu'une créature vivante passe entre deux statues, celles-ci s'animent et commencent à frapper le personnage. Pour ouvrir le passage, il faut obligatoirement détruire deux statues.

STATUES GARDIENNES

Classe d'armure : 0
Mouvement : immobile
Dés de coups : 25 points de coups (attaquent comme monstres avec 5 dés de coups)
Nombre d'attaques : 1
Dégâts/Attaque : 11-20 (1D10 + 10)
Attaques spéciales : aucune
Défenses spéciales : briser armes, immunisé à la magie sur l'esprit.
Résistance à la magie : normale
Intelligence : aucune (0)
Alignement : neutre
Taille : M



Lorsqu'un coup frappe les statues, il y a 5 % de chances par points de dégâts infligés que l'arme se brise, sauf si c'est une arme magique, auquel cas elle échappe à la main de son propriétaire. Mais ces statues ont une faiblesse : comme il aurait fallu être un magicien incroyablement puissant pour enchanter TOUTES les statues, seulement cinq d'entre elles peuvent fonctionner à la fois.

La seconde possibilité consiste à kidnapper un noble pour lui emprunter ses habits et pénétrer dans la maison, au moment où les grandes portes sont ouvertes. Si un personnage essaie d'emmener ses armes et armures avec lui, il est repéré par les gardes de la porte en 1, qui s'empresseront de sonner l'alerte. Sinon, il n'y a pas de problème, sauf, bien sûr, pour l'armement.

La troisième possibilité est de s'emparer du conducteur de la charrette aux cadavres et de pénétrer ainsi dans la maison, avec les autres aventuriers dissimulés sous la bâche. Il y a 25 % de chances que les gardes remarquent que le conducteur n'est pas le "bon" (notez que ce détail peut être évité par un sort de magie lancé au conducteur, ou par un illusionniste ayant lancé un *change self*, etc.) et aussi 5 % par aventurier caché sous la bâche que l'un des gardes les remarque (ainsi trois aventuriers cachés donnent un 15 %).

La dernière méthode consiste à tuer le conducteur de la charrette aux esclaves (ou de le charmer) et de forcer le passage à la porte en 2.

Caractéristiques du marchand d'esclaves et de ses deux gardes :

ERVONN, marchand d'esclaves

Classe d'armure : 3 (cotte de maille + bonus dextérité).

Niveau : guerrier 3[e].

Points de coups : 30.

Dégâts : épée longue, bonus de force + 1/ + 1.

Il aura sur lui 3 sacs de 100 pièces d'or chacun, 4 s'il est tué après la livraison chez Olphara.

NORR et HARR, gardes

Classe d'armure : 3 (cuir + bouclier + bonus de dextérité).

Niveau : guerrier 5[e]

Points de coups : 40.

Dégâts : épée bâtarde, bonus de force + 2/ + 4.

Dans la charrette en fer, il y aura une trentaine de jeunes esclaves qui ne seront que trop contentes de recouvrer leur liberté.

1. — La grande porte, elle ne s'ouvre qu'aux horaires indiqués et est gardée en permanence par 9 gardes installés dans des petites cabanes à l'intérieur.

GARDES de la grande porte

Classe d'armure : 2 (armure de plaques et bouclier).

Niveau : guerrier 5[e].

Points de coups : 40/40/40/40/

Dégâts : épée bâtarde (bonus de force + 1/ + 1) ou arbalète lourde.

2. — La petite porte par laquelle sont amenées les esclaves. Elle est gardée en permanence par des Numides, eunuques et muets.

NUMIDES

Classe d'armure : 5 (bouclier + bonus de dextérité).

Niveau : guerrier 3[e].

Points de coups : 25/25/25/25.

Dégâts : cimeterre (bonus de force + 1/ + 2).

Deux sont assis à la table à l'Est, un ouvre la porte et le dernier est dans le renfoncement du mur Ouest. Si les aventuriers passent avant le marchand d'esclaves, les Numides auront un sac de 100 p. or. La relève de la garde s'effectue à 14 h et à minuit. C'est à ce moment que l'argent est apporté.

3. — La prison où sont entreposées les jeunes esclaves. Une série de fenêtres grillagées permettent à Olphara d'examiner "le lot", du couloir à l'Est. Une dizaine d'esclaves sont toujours là, en permanence.

4. — La chambre où se reposent quatre Numides avec les mêmes caractéristiques.

5. — Petite salle d'entraînement, avec des armes, des haltères, etc. Au centre, un poteau auquel est attaché, par une chaîne, un malheureux prisonnier, qui sert de cible aux Numides. Il est mort.

6. — Les deux portes s'ouvrent depuis le couloir par deux manettes, permettant de faire passer les esclaves de 3 en 7.

7. — Cette pièce contient un bassin apparemment rempli d'eau, et des miroirs sur les murs. Le miroir, sur le mur Est, est sans tain, c'est-à-dire qu'on peut regarder à travers de l'extérieur. Il faut 20 points de dégâts pour le casser. Quant au liquide du bassin, le fait de se plonger dedans neutralise l'agressivité d'un individu pour 1D4 + 2 heures.

8. — Cette pièce est remplie d'armoires contenant des "vêtements" très légers, transparents, féminins.

9. — Il y a un passage secret dans ce mur, qui s'ouvre grâce à un porte-torche sur le mur Est.

10. — Un toboggan huilé amène à cette vasque remplie d'un liquide clair dont le contact prolongé provoque automatiquement le sommeil. Si on en boit, un jet de sauvetage permet d'éviter cet effet.

11. — Le laboratoire secret du magicien Gnâsthas. Sur la grande table, des taches de sang, et deux armoires remplies d'outils chirurgicaux.

12. — Sur ces tables, Gnâsthas pratique des expériences sur la transplantation et les greffes. Il peut, en un round, réactiver trois golems de chair (MM p. 48).

13. — Des bacs d'acide, pour y éliminer l'épiderme et les traits. Gnâsthas garde les corps des concubines qui n'ont pas plu à Olphara.

14. — Passage par lequel Olphara se débarrasse des concubines inutiles. Il les place sur la trappe, du côté Ouest, et tire une manette sur

le côté Est. Elles sont alors précipitées dans une vasque d'acide. Le couloir est dessiné en pointillés car il surplombe le laboratoire.

15. — La pièce personnelle du magicien. Sur les murs Nord-Ouest, une bibliothèque remplie de livres occultes, avec une petite table. Au milieu, un pentacle sans effet particulier. Sur le mur Ouest, une table est couverte de fioles remplies de liquides bizarres. En face, une armoire où sont rangées des poudres, des fioles, en fait, les composants matériels de tous les sorts. Les noms de ces sorts sont indiqués sur les fioles. Du côté Sud, un rideau isole un lit et un coffre. Ce dernier est bien sûr fermé, et piégé. Si le coffre est ouvert sans que le piège soit désamorcé, il est englouti par une trappe dans le sol auquel il est fixé, et toute la partie du plafond, derrière le rideau, s'abat, infligeant (1D6 + 4) × 20 de dégâts (100-200).

Si les aventuriers arrivent entre 10 heures du matin et environ 7 heures du soir, le magicien se repose dans la pièce 15. Sinon, il s'affaire dans le laboratoire, et entend les aventuriers approcher. Le coffre contient : un manuel de golem de chair, une boule de cristal, trois potions et un sachet. Les potions sont 1 *ESP*, 2 *contrôle des plantes*. Le sachet contient des spores étranges (*shrieker*) et des yeux appartenant à une grande créature (*Umber hulk*), une trentaine de chaque. Tout bon magicien peut déterminer que ce sont les ingrédients nécessaires à la fabrication des potions de contrôle des plantes.

GNASTHAS, magicien du 8e niveau

CA : robe lui conférant un CA de 2 + bonus de dextérité, soit CA 0.

PdC : 30, dont 4 lui sont fournis par son familier, un corbeau. Gnâsthas possède plusieurs outils magiques qu'il utilise en combat, en dehors de son familier et ses golems. Il a sur lui un *wand of lightning*, contenant 34 charges ; un *ring of wizardry* doublant ses sorts du 3e niveau, avec 22 charges et une *rope of entanglement*. Ses sorts sont les suivants :

1er niveau : *charm person, shocking grasp, sleep, burning hands.*

2e niveau : *invisibility, mirror image, stinkind cloud.*

3e niveau : *fireball, dispel magic, hold person (× 2).*

4e niveau : *fire shield, polymorph other.*

Son livre de sorts contient tous ces sorts, ainsi qu'une série d'autres, laissés à l'appréciation du MD. Si le magicien est affronté en combat physique, il utilise la dague, mais c'est une extrémité à laquelle il recourt que s'il est privé de sorts, ou pour achever un personnage endormi ou bloqué.

16. — Dans cette petite cour, stationnent deux charrettes. La porte est située à 3 mètres (10 pieds) au-desus du sol, et le magicien a l'habitude de lancer ses rebuts d'opération par la porte. Notez qu'il n'y a aucun escalier : la porte donne sur 3 mètres de chute.

17. — L'entrée du jardin secret d'Olphara. un dôme translucide recouvre le jardin. Sur la porte, en or, un mécanisme magique déclenche l'ouverture si la phrase "*Porte, laisse Olphara humer ses fleurs*" est prononcée. Les aventuriers peuvent apprendre cette phrase si un clerc parle avec les morts (avec le cadavre d'Olphara ou celui de Gnâsthas) ou bien en dissipant la magie de la porte. De l'intérieur, elle s'ouvre sans problèmes.

18. — Le jardin magique d'Olphara, fabriqué par les bons soins de Gnâsthas, est un endroit véritablement terrifiant. C'est bien un jardin, mais des greffes atroces y ont été pratiquées : les branches des arbres se terminent par des bras humains, les cœurs des fleurs s'ornent d'yeux, des jambes surgissent du sol là où devraient pousser des racines, et toutes sortes d'atrocités et obscénités, plus indescriptibles les unes que les autres, etc., ad neuseam. Toute personne pénétrant dans le jardin doit faire un jet de sauvetage ou être affectée par un sort "*fear*" (PHB, page 76).

Il n'y a pas de risques à circuler dans le jardin, tant qu'on reste sur les chemins. Mais si quelqu'un s'aventure dans la "végétation", il est attaqué par différents organes, une dizaine (1D4 + 8), faisant 1D4 de dégâts chacun. Notez que le jardin a une CA de 0 et qu'il possède 150 points de coup, mais que TOUTE attaque lui inflige un minimum de dégâts. Il réagit comme un monstre de 10 HD. En fait le seul moyen efficace de l'affecter est d'attaquer la tête du jardin.

18. — La tête du jardin est visible uniquement des endroits marqués d'une croix dans le jardin, et ses caractéristiques sont les suivantes : **AC :** 3, **HD :** 10, **Hp :** 25.

Si la tête est attaquée, les aventuriers seront assaillis de toutes parts, chacun subissant 2-8 attaques. Notez que la tête est placée sur un arbre, à environ 30' de hauteur. Elle se présente comme le visage d'une jeune fille, au centre d'une fleur. La demoiselle s'avère être Perle de Cristal et c'est la "fleur" que les aventuriers recherchent.

19. — Un jardin entouré de solides grillages de métal, contenant des fauves, essentiellement des tigres (MM p. 94). Il y en a 1D20 + 10 et comme ils sont toujours tenus affamés...

20 et 21. — Ces deux portes sont commandées des quartiers personnels d'Olphara et il ne les ouvre qu'en cas d'urgence, s'il voit ses gardes dépassés par la situation.

22. — Cette porte s'ouvre de l'intérieur, du côté Ouest, et deux gardes Numides y sont postés.

23. — Dans ce petit jardin (tout à fait charmant d'ailleurs), Olphara a emprisonné une créature démoniaque qui détient un autre objet convoité par les aventuriers, le diadème magique. Cette démone est un "cadeau" offert par le roi-empereur-dieu et le diadème est un outil permettant à cette espionne chez Olphara de communiquer avec le chef des espions du roi-empereur-dieu. Mais deux détails modifient la situation : la démone a été repérée par Olphara et emprisonnée dans ce jardin, et Perle de Cristal a découvert que le diadème peut aussi permettre de lire dans l'esprit du chef des espions !

ZARCHILÉE, la démone

AC : 2.

HD : 5 (40 Hp).

Nombre d'attaques : 7.

Dégâts/attaque : 2 – 8 + 6 pour 1-6.

Attaques spéciales : charm person.

Défenses spéciales : arme + 1 nécessaire pour toucher.

Résistance à la magie : 10 %.

Intelligence : haute (13-14).

Alignement : mauvais chaotique.

Taille : large.

Cette créature est en fait un sous-produit d'un démon type V. Outre le diadème qu'elle porte, son trésor, caché dans la fontaine au centre du jardin, se compose de 300 p. argent, 500 p. or et de 8 gemmes.

24. — La pièce commune des Numides. Une trentaine (1D10 + 20) s'y trouvent en permanence.

25. — La chambre des capitaines de la garde, identiques aux gardes de la grande porte. Il y en aura 1D6 + 4, et leur trésor personnel se compose de 100 p. argent et par garde.

26. — Logement des serviteurs, avec leurs maigres possessions (une centaine de pièces de cuivre). Ils ne combattent à aucun prix, mais essaient de courir prévenir les gardes si on leur en laisse la possibilité.

27. — Trois gardes Numides surveillent cette entrée en permanence.

28. — Les cuisines, où sont préparés des mets que nous ne décrirons pas ici. (Pitié pour les lecteurs à l'estomac fragile).

29. — Réserves contenant des aliments tous aussi indescriptibles que les mets préparés aux cuisines.

30. — Pièce où Olphara prépare les jeunes esclaves. Une dizaine de servantes sont présentes, ainsi que des habits et des décorations variées, pouvant rapporter aux aventuriers environ 500 p. or.

31. — Estrade où Olphara trône durant les réceptions qu'il organise.

32. — La grande salle de réception où une cinquantaine de convives se retrouvent dès la tombée de la nuit. Ils ne s'occuperont guère des aventuriers, sauf si ceux-ci commencent un massacre, dans quel cas ils se précipiteront vers la sortie la plus proche.

33. — Grands bassins nichés dans le sol, remplis de vins variés, mais extrêmement forts. Tout aventurier en buvant risque de se retrouver soûl très rapidement.

34. — Ces petites pièces secrètes contiennent chacune 10 Numides en armes, qui déboucheront si les aventuriers se manifestent trop ouvertement dans la grande salle.

35. — Hall d'entrée, où quatre gardes identiques à ceux de la grande porte sont postés en permanence.

36. — Cette pièce sert à recueillir les convives un peu trop soûls. Si les aventuriers profitent du sommeil des nobles, ils peuvent récolter pour environ 500 p. or en décorations variées.

37. — La pièce dans laquelle Olphara se prépare à l'adoration de sa déité du chaos communique avec la partie supérieure du dôme, une grande pièce ne comportant qu'un autel ensanglanté. La pièce elle-même ne contient que des robes de cérémonie et des outils de sacrifice, dont une dague visiblement bien protégée, c'est une dague de vampirisme. Cet outil magique, sur un vingt naturel, régénère à son porteur les points de coups qu'elle vient d'infliger. Elle est + 3.

38. — La salle de bains d'Olphara.

39. — La chambre personnelle d'Olphara. Il y est le plus souvent possible. Durant l'après-midi il vaque à ses affaires (c'est un fonctionnaire du Grand Royaume) ; en matinée, il dort ; en soirée, il préside à ses réceptions et la nuit, il vient, aux environs de une heure du matin, assister aux travaux de Gnâsthas, pour ensuite s'amuser dans son jardin jusqu'à l'aube. Guerrier du 1er niveau, Olphara n'est guère combatif, mais il possède un *Horn of valhalla* de fer. Sinon, tout coup dans son corps mou, flasque et gargantuesque le tue AC = 10.

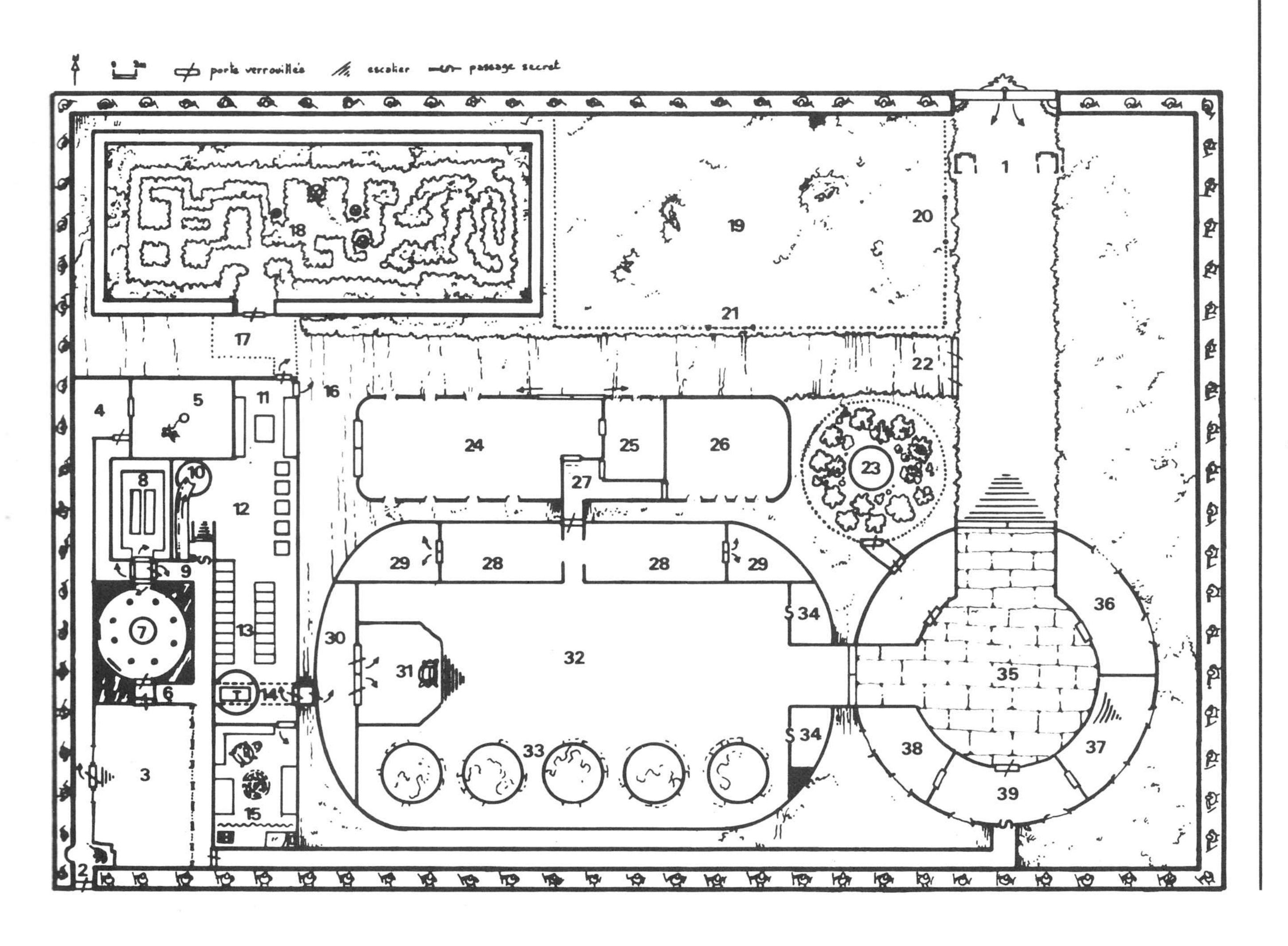
En fouillant sa chambre, on découvre 5000 pièces d'or et une boîte recélant une clé minuscule. La serrure de la boîte est protégée par une aiguille injectant un poison mortel. La clé est le dernier objet que recherchent les aventuriers : Perle de Cristal avait réussi à apprendre deux informations avant de devenir folle. D'abord, qu'Olphara détenait une des rares clefs d'un passage secret amenant droit à la chambre du roi-empereur-dieu. Olphara la captura, mais elle apprit aussi le secret du diadème. C'est alors qu'Olphara lui apprit son destin, en tant que tête du jardin, et Perle de Cristal devint folle, ne parlant plus que d'une fleur, d'un diadème et d'une clef...

Si les aventuriers rapportent les trois objets au prince, ils seront effectivement récompensés comme promis et on leur accordera la liberté. Sinon, ils feront la joie des nombreux badauds sur la place des exécutions, dans les rues pavées de marbre veiné d'Ozoria... □

Martin Latallo.

LEXIQUE

Hear noise : entendre les bruits légers.
Change self : se transformer.
ESP : Perception Extra Sensorielle.
Shrieker : MM p. 87.
Umber Hulk : MM p. 98.
Wand of lightining : bâton de lumière.
Ring of wizardry : anneau de sorcellerie.
Rope of entanglement : corde étrangleuse.
Charm person : charmer un individu.
Shocking grasp : chocs électriques.
Sleep : sommeil.
Burning hands : mains brûlantes.
Invisibility : invisibilité.
Miror image : image miroir.
Stinking cloud : nuage puant.
Fireball : boule de feu.
Dispel magic : annuler la magie.
Hold person : immobiliser un individu.
Fire shield : écran de feu.
Polymorph other : changer de forme un individu.
Fear : peur.
Horn of valhalla : trompe of Valhalla.



Ludotique

Les programmes sont légion ! Cette rubrique régulière vous aide à détecter, sous des emballages tojours flatteurs, les nanars et les traits de génie, et vous propose, lorsque nos programmeurs lèvent le nez de leur écran, des programmes de jeux originaux ou d'aides aux jeux du commerce. Ces pages sont aussi ouvertes à vos commentaires (les jeux que vous aimeriez voir analysés, vos critiques, les programmes dont vous auriez besoin, ou ceux dont vous êtes l'auteur et qui vous semblent "d'intérêt public"). N'hésitez pas à écrire : Casus Belli, rubrique Ludotique, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.



Deux jeux étranges, à la fois riches et frustrants, basés sur les mêmes principes tant du point de vue graphique que des multiples possibilités... Mais parlons d'abord de leurs points communs avant d'aborder chacun d'eux en particulier.

Le menu donne d'emblée une idée des ressources inépuisables de chaque jeu. En plus des multiples lieux où peut se dérouler l'action, le joueur voit mis à sa disposition une palette impressionnante de races à prendre à son service (*G. Gladiators*) ou à incarner (*G. Adventure*). Il faut ensuite choisir entre de multiples scénarios types (ex. : s'échapper d'une forteresse ou chasser l'animal exotique, etc.) et même pour des choix identiques, le jeu est différent à chaque partie, utilisant une détermination aléatoire des terrains et des adversaires.

Enfin et surtout, les deux jeux possèdent le choix "créer son jeu". Les éléments, scénario type, nombre et emplacement des "ennemis" sont disposés par le joueur avant le début de la partie, après le choix du type de scénario, permettant un développement d'aventure plus "logique".

Malgré toutes ces similitudes, les deux jeux gardent leur personnalité propre.

Galactic Gladiators est la version stratégique opposant votre équipe de personnages (plus ou moins humanoïdes, voire franchement monstrueuse) à une escouade de monstres encore plus affreux. L'échelle de terrain met le combat au niveau tactique, la principale astuce étant d'utiliser au mieux, suivant les scénarios choisis, les capacités diverses de votre équipe (rapidité, tir à distance, pouvoirs étranges, etc.).

Galactic Adventure est la version jeu de rôle. L'action se déroule sur une quelconque planète dans un lointain futur, et le premier choix du joueur est de se guider vers l'un des quartiers qui entoure l'astroport (guilde spatiale, souk, etc.) Il devra ensuite, suivant ses moyens, créer des "Clones", copies de lui-même qui prendront les risques à sa place, (et bien sûr, les équiper d'armes et de parades). Diverses sortes de mission (évasion, ou mater la révolte des robots, etc.) sont proposées aux personnages qui se lancent dans les profondeurs de la ville. L'échelle est ici celle de la pièce où se déroule l'action.

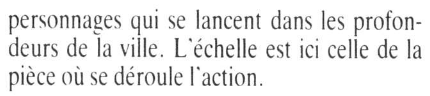
Seul point noir pour les deux jeux, le graphisme un peu trop schématique. Les éléments du décor (vus à la verticale) sont des symboles de couleur très carrés, la seule humanisation étant l'apparition des êtres vivants sous forme de petites silhouettes. Les joueurs habitués aux nouveaux graphismes en perspective risquent de trouver les "Galactic" un peu tristounets de ce côté. Les deux jeux permettent par contre de jouer seul contre l'ordinateur ou bien à deux joueurs.

Deux jeux édités par **Rapid Fire** (filiale de SSI), en anglais.

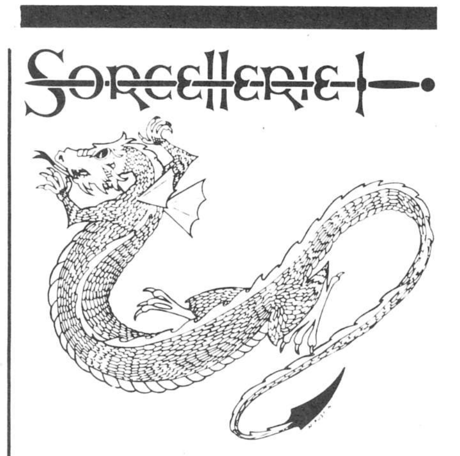








Sorcellerie I



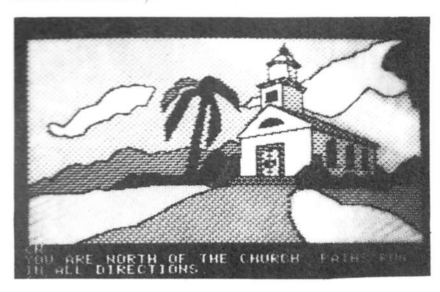
Wizardry s'appelle **Sorcellerie** depuis sa traduction en français par *Editiel*, avec la collaboration de *Jeux & Stratégie*. Excellente initiative qui va permettre aux joueurs non anglophones de se lancer dans l'un des logiciels les plus appréciés.

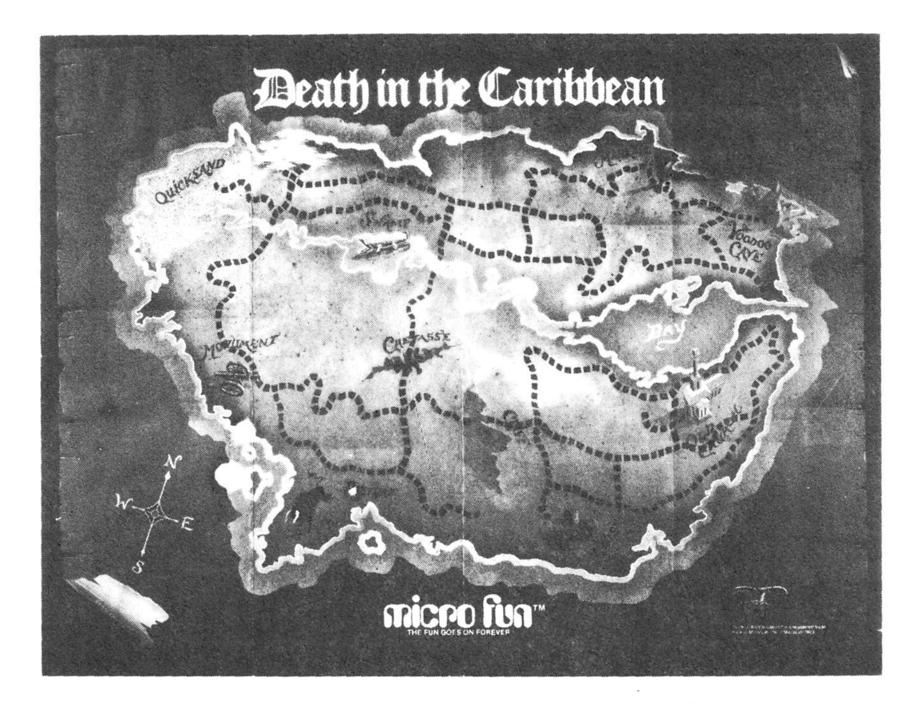
Rien de changé dans le déroulement de ce jeu de rôle, hormis le vocabulaire qui, parfois, par soucis de précision, péche par excès de fidélité historique. Par exemple, savez-vous ce qu'est une *targe* ? Personnellement, j'ignorais qu'il s'agissait d'un petit bouclier, en usage au moyen-âge. Le sous-titre *Le Donjon du Suzerain hérétique* possède ce même charme d'une langue oubliée. Ceci dit, ces exemples sont isolés, et ne jouent pas au milieu des règles qui ne manquent pas d'humour.

Death in the carabeans

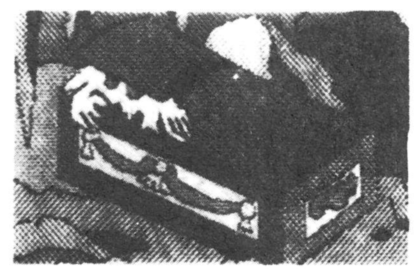
Bon jeu d'aventures, il fait partie de cette famille dont le graphisme sophistiqué vaut déjà le déplacement. Une carte de l'île où se déroule l'action aide à se situer, et ajoute un certain charme.

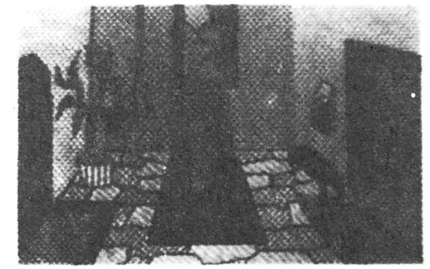
En regardant cette carte d'ailleurs, la quête (un trésor gardé par un fantôme) semble ne devoir poser que peu de problèmes. Grosse erreur ! On s'en doute lorsqu'on s'aperçoit que le trésor est caché sous la case départ ou quasiment (c'est-à-dire l'église, remarquablement dessinée).



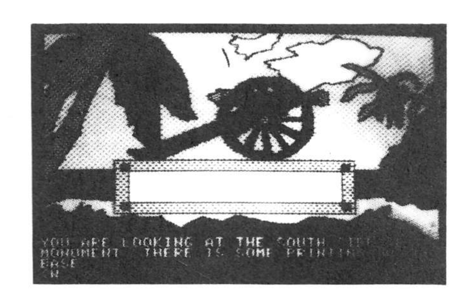


En fait, il vous faudra parcourir l'île de long en large – et pas selon n'importe quel itinéraire – affronter plusieurs fois ses multiples dangers, et disposer chaque fois de l'équipement approprié. Pour corser le tout, un fantôme surgit parfois dans l'écran et vous chipe un objet ou deux qu'il va planquer... quelque part dans l'île. Enfin, le fait de trouver un objet ou un mécanisme dans un lieu ne signifie pas que vous n'y ayez rien d'autre à découvrir...



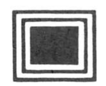


Nous remercions pour son aide *Sivea*, 31, Bd des Batignolles, 75017 Paris.



Bref, voici que cette chasse au trésor qui vous semblait simple au départ débouche sur des tas d'aventures, d'énigmes et d'astuces tordues, de quoi se régaler durant de nombreuses heures.

Jeu solo, en anglais. Publié par **Microfun** pour Apple II et IIe 48 K, par *Philips et Bob Hesse*.



Dernière minute : **Ultima III**, de Lord British, est disponible en France. Comme s'il ne suffisait pas d'avoir l'un des jeux les plus fous du marché (voir C.B. N° 15), la présentation est complètement luxueuse, tant sur la boîte qu'au dedans.

microcomputer games

Hormis *VC* et *Dnieper River Line*, les *Microcomputer Games* de Avalon Hill ne déchaînaient pas l'enthousiasme. Il faut bien le dire. Surprise donc avec les nouveaux titres disponibles :

Telengard : après une première version au graphisme austère, *Telengard* s'humanise. Au lieu de simples carrés, personnages et monstres sont dessinés, les murs sont en briques... et on se sent un peu plus concerné, d'autant que ces détails cachaient le véritable intérêt du jeu, le temps réel : un monstre apparaît dans la salle, vous avez trois secondes pour décider de votre action. Vous lancez un sort ? Encore trois secondes pour décider lequel ! Hésitant ? Bing ! le monstre a le temps de vous porter une attaque. Très motivant avec quelques gags en guise d'épices (fontaines de nectar... qui vous rendent ivres pour quelques instants...).

Cinq niveaux de labyrinthe fort périlleux.

Computer Diplomacy : Il n'est pas toujours évident d'être sept pour une partie de diplo. Plus de problème, le programme remplace les absents ! Attention, il sait s'allier et trahir au moment opportun ! Il va de soi qu'il résout lui-même les combats, ce qui, même si les sept joueurs requis sont présents, supprime le travail de l'arbitrage.

Il permet même, bien que le déroulement du jeu ne puisse alors ressembler à une partie "normale", de jouer en solitaire. Nous aimerions avoir les commentaires des spécialistes sur sa façon de jouer !

Enfin, **Paris in Danger** retrace la campagne de Napoléon de 1814, aux niveaux stratégiques et tactiques, tandis que **TAC** (Tactical Armor Command) reconstitue des combats de chars de la seconde guerre mondiale, avec effets sonores et images "vues d'hélicoptère" assez réalistes. Chaque joueur y contrôle des chars, armes antichars et fantassins, dans cinq scénarios type des combats de blindés. □

DEVENEZ PRESIDENT DES ETATS-UNIS. MOUREZ DE SOIF DANS LE DESERT. SOYEZ NAPOLEON, GAGNEZ A WATERLOO. TRAQUEZ DE DANGEREUX ASSASSINS. TENTEZ DE SEDUIRE UNE CREATURE DE REVE. NAVIGUEZ DANS LES ANNEAUX DE SATURNE. EVADEZ VOUS DE PRISON.

Les possibilités que vous offrent les jeux sur ordinateur sont infinies et dépassent l'imagination la plus fertile. Grâce à la micro informatique même le pays des Merveilles de Lewis Carrol devient presque désuet.

C'est ainsi que des centaines de milliers de familles dans le monde possèdent un ordinateur personnel pour s'offrir des loisirs intelligents. Tous les défis deviennent possibles : vous pouvez jouer "contre" l'ordinateur à tous les jeux. Créer des simulations spectaculaires. Tester votre adresse, jauger votre esprit d'aventure, votre aptitude à résoudre des énigmes insolubles ou votre faculté de sortir de situations inextricables. C'est un combat permanent entre vos propres méninges et le microprocesseur de la machine.

Naturellement, un ordinateur personnel peut aussi être un outil précieux pour l'étudiant et le lycéen, vous aider à faire votre budget, calculer vos impôts, établir rapidement et facilement le plan d'amortissement d'un prêt bancaire, etc...

Une manière intelligente de joindre l'utile à l'agréable! Chez SIVEA vous trouverez votre bonheur à tous les prix de 1500 F TTC à 14.995 F TTC

Les boutiques SIVEA vous proposent une gamme incomparable de matériels, logiciels, livres et revues dans les domaines de l'informatique domestique et de l'informatique pour l'entreprise.

Des spécialistes du jeu sur ordinateur vous expliqueront les immenses possibilités de ce domaine fabuleux et vous aideront à choisir l'équipement correspondant à vos goûts, vos besoins et à vos contraintes budgétaires.

De larges possibilités de crédit pour vous aider à vous équiper. Un service avant et après-vente hors-pair.



RELEVEZ CE DEFI !

BON DE REDUCTION
OFFRE SPECIALE RESERVEE AUX LECTEURS DE CASUS BELLI *
3 % sur les matériels
6 % sur les logiciels et la librairie.



APPLE IIe : *Jeux de stratégie (wargames) de haut niveau, jeux d'aventure, simulations, jeux de rôle, jeux d'action, graphismes, très nombreux langages (BASIC, FORTRAN, PASCAL, assembleur, etc...), gestion familiale...*
ATARI : *Jeux de stratégie (wargames), jeux d'aventure, jeux d'action, graphismes, gestion familiale, programmation,...*
THOMSON : *Jeux de réflexion, graphismes, gestion familiale, programmation,...*
TEXAS INSTRUMENTS : *Jeux d'action, gestion familiale, programmation,...*
COMMODORE (VIC 20 et COMMODORE 64) : *Jeux d'action, jeux d'aventure, gestion familiale, programmation,...*

Le catalogue SIVEA

Ce nouveau catalogue de plus de 80 pages (format 21 x 29,7) est entièrement consacré à l'informatique domestique et l'informatique pour les loisirs : lès matériels, les jeux, les langages de programmation, les programmes pour créer des dessins et les animer, la gestion familiale, les livres et revues pour s'initier ou se perfectionner...

Vous pouvez recevoir le catalogue SIVEA chez vous en utilisant le bon ci-dessous accompagné de votre règlement (chèque uniquement) de 25 F. Vous pouvez aussi obtenir ce catalogue dans toutes les boutiques SIVEA au prix de 15 F.

Je désire recevoir le nouveau catalogue SIVEA consacré à l'informatique domestique et au loisir informatique, ainsi que la liste des boutiques SIVEA. Je joins à mon envoi un chèque de 25 F pour recevoir ce catalogue à mon domicile.

SIVEA 31, Bd des Batignolles 75008 Paris.

CB II

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

....

*Cette offre est valable jusqu'au **15 Janvier 84** et ne peut être obtenue que sur présentation de cette page de publicité ou lorsqu'elle est jointe au bon de commande.

75008 PARIS 33, Bld des Batignolles. Tél. : 522.70.66. **75009 PARIS** LE PRINTEMPS (Magasin Havre 7e étage) Bld Haussmann. Tél. : 285.22.22 Poste 30.33. **75008 PARIS** 31, Bld des Batignolles. Tél. : 522.70.66. **59000 LILLE** 21 bis, rue de Valmy. Tél. : (20) 57.88.43. **44013 NANTES CEDEX** 21 A, Bld G. Guist'Hau BP 388. Tél. : (40) 47.53.09. **33081 BORDEAUX CEDEX** Immeuble de la Croix du Palais. Rue du Corps Franc Pommiés MERIADECK. Tél. : (56) 96.28.11. **06400 CANNES** 14, Bld de la République. Tél. : (93) 39.29.09.



Legendes celtiques



Réveiller les Dieux Anciens par la clameur des combats ou par le chant d'une harpe celtique, tel est votre choix. Car désormais votre passé vous appartient.. Prenez-en possession et ouvrez votre horizon au grand souffle celte.

un Jeu de Role



édité par

JEUX DESCARTES



En vente dans les meilleures boutiques de jeux ou par correspondance, à l'aide du bon ci-dessous.

Je désire recevoir :

Légendes Celtiques . . . . 179 F

Participation aux frais de port . . . . 15 F

A payer . . . . 194 F

A retourner ainsi que le règlement à **Jeux Descartes, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS.**

Nom . . . . Prénom . . . . .

Adresse . . . .

Code Postal . . . . Ville . . . .

Offre également valable pour la Belgique et la Suisse.

CB 17

Legendes

C'est d'abord l'envie de réveiller des civilisations anciennes pour en offrir les riches possibilités aux joueurs lassés de mondes imaginaires.

C'est ensuite un système de jeu astucieux qui propose, d'une part, une structure de règles techniques communes à tous les titres de la série Légendes, et, d'autre part, un cadre de jeu propre à chaque civilisation explorée.

(Bientôt : Les Barbares du Grand Nord, Les Aztèques, Les Chevaliers de la Table Ronde).

Le coffret "Légendes Celtiques" contient :

— 1 livret de règles :
règles de base pour aborder simplement l'esprit du jeu.

— 1 livret de règles avancées :
des options ponctuelles, à la carte, pour vivre pleinement le réalisme d'une situation.

— 1 livret de "Légendes Celtiques" :
où le Maître des Légendes puise ses connaissances de l'âme celte ; un recueil, superbement illustré, qui traite aussi bien des personnages que des figures légendaires et des contextes économique et culturel de l'époque.